PELAA!

11

KAIKKI PELEISTÄ. KAIKENIKÄISILLE.

OTA MUKAAN!

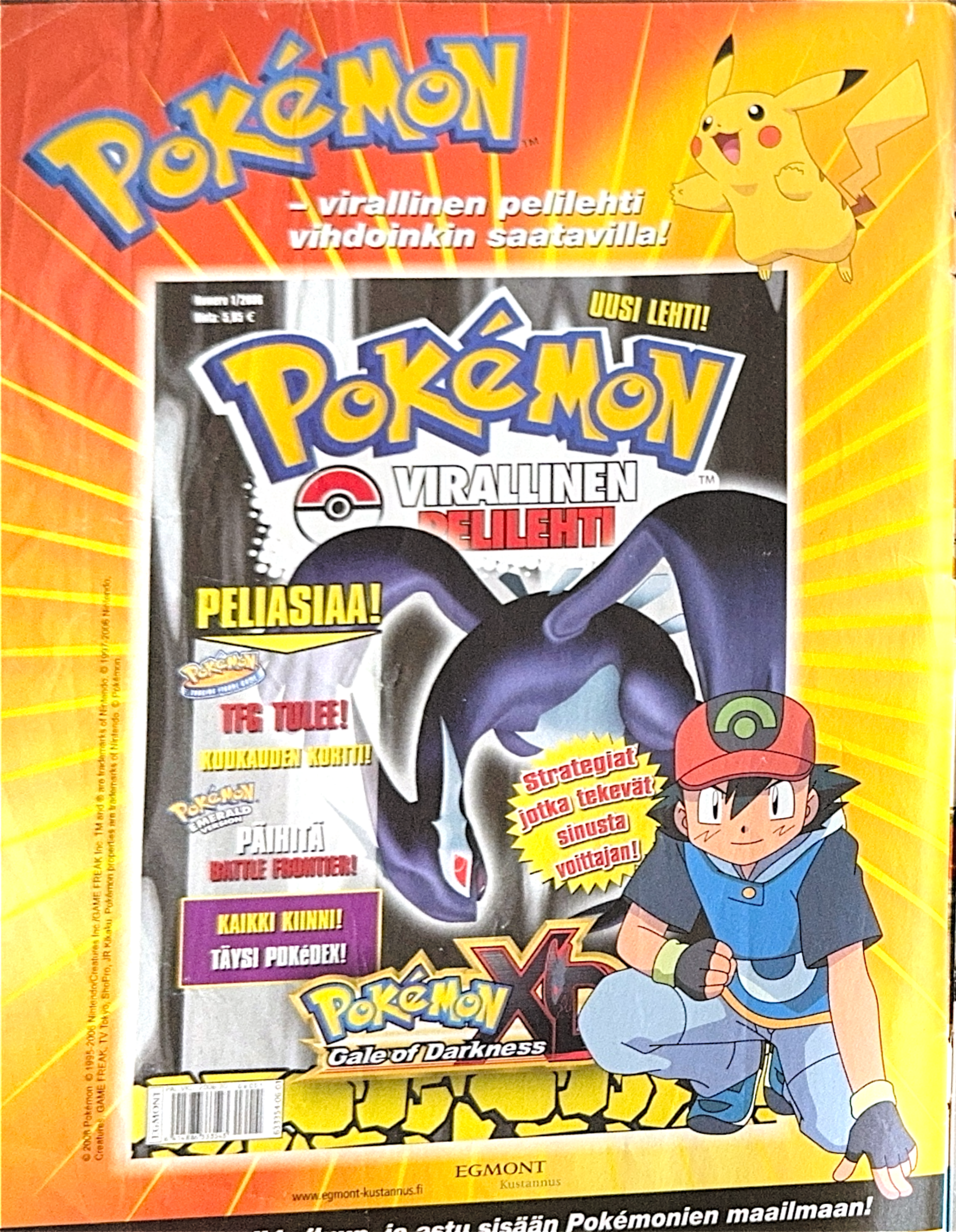
DREAMFALL
ODOTETTU SEIKKAILU ON VIIMEIN VALMIS

DRAGON QUEST
Japanin suosituin roolipelisarja saapui Eurooppaan

BRAIN TRAINING
Nintendon huikea käsikonsoliaivotreeni

JALKAPALLOA!
Parhaat pelit
Managerisimulaattorit
Virtuaali-MM-turnaus

Ape Escape 3 Metroid Prime Hunters The Age of Empires DS PoPoLoCrois
Top Spin 2 Tales of Eternia Tales of Phantasia Tetris DS Pokémon Link! Exit



PELAA!

PELAA!-LEHTI
Postiosoite: PL 1378, 00101 HELSINKI
Puh: 09-436 93757
Fax: 09-436 93758

Email: toimitus@pelaa.info
www.pelaa.info

SISÄLTÖ
Päätoimittaja Harro Grönberg
Avustajat Jarkko Fräntilä, Miika Huttunen, Kalle Kaivola, Miikka Lehtonen, Tero Lehtiniemi, Bo Marttila, Thomas Puha, Mikko Rautalahti ja KonsoliFIN-sivuston kundit

ULKOASU
Art Director Seppo K. Niiranen

ILMOITUKSET JA MYYNTI
Harri Manninen
Puh: 050-313 7696
Email: harri@h-town.fi

ASIAKASPALVELU JA TILAUKSET
asiakaspalvelu@pelaa.info
Puh: 09-436 93757
10:00-14:00

KUSTANTAJA
H-Town Oy
PL 1378, 00101 HELSINKI
Toimitusjohtaja: Petteri Moisio
Sisältöjohtaja: Lassi Kurkijärvi
Markkinointijohtaja: Harri Manninen

Painettu Suomessa, UPC-Vaasa

ISSN 1795-7001

PELAA!-lehden kaikki oikeudet, tekijänoikeudet mukaan lukien, ovat H-Town Oy:llä tai muilla oikeudenhaltijoilla. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla. Kaikki oikeudet pidätetään.

"PlayStation", "PS one", "PlayStation 2", "PSP" ja "PS2" ovat Sony Computer Entertainment Inc tai Sony Computer Entertainment Europe Limited rekisteröityjä tavaramerkkejä.

"Microsoft", "Xbox", "Xbox 360" ja Xbox- ja Xbox 360 -logot ovat Microsoft Corporation USA:n tai sen konserniyritysten rekisteröityjä tavaramerkkejä ja niitä käytetään Microsoftin myöntämän lisenssin perusteella.

"GameCube", "Game Boy", "DS", "Game Boy Advance" ja "Game Boy Micro" ovat Nintendo Company Limited rekisteröityjä tavaramerkkejä.

PELAA!-lehti tunnustaa kaikki tekijänoikeudet tässä numerossa. Olemme tunnustaneet tekijänoikeuden haltijat niissä tilanteissa, joissa se on ollut mahdollista. Mikäli emme ole hyvittäneet tekijänoikeuttasi, ota yhteyttä ja korjaamme erehdyksen.

H-Town Oy vastaa PELAA!-lehden toimituksellisen sisällön lainmukaisuudesta. H-Town Oy:llä on oikeus toimituksellisesti käsitellä tai olla julkaisematta osittain tai kokonaan PELAA!-lehteen lähetettyä tilaamatonta aineistoa. Materiaalin lähettäjä vastaa lähettämänsä tai välittämänsä aineiston osalta siitä, että aineiston julkaiseminen ei loukkaa ketään kolmatta tai kenenkään kolmannen omistus-, tekijän- tai muitakaan oikeuksia eikä ole lain tai hyvän tavan vastaista. Emme takaa PELAA!-lehdessä julkaistujen artikkelien virheettömyyttä, emmekä vastaa esiintyneistä virheistä.

Palveluiden tai tuotteiden mainostaminen on maksullista ja siitä on sovittava erikseen etukäteen. Mainosten ja ilmoitusten julkaisuun sovelletaan kulloinkin voimassa olevan mediakortin ehtoja. Kaikki hyväksytyt mainokset ja ilmoitukset pyritään julkaisemaan sovitussa numerossa. Mikäli ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaasta tai ulkopuolisesta tiedontuottajasta johtuvasta syystä kuitenkaan voida julkaista sovitussa numerossa, H-Town Oy ei vastaa tästä mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. H-Town Oy:n vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemisessa sattuneesta virheestä rajoittuu enintään ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen.

Toinen vuosikerta. Vuonna 2006 ilmestyy 8 numeroa.

h-town

EUROJA, DOLLAREITA JA JENEJÄ

Los Angelesissa järjestettiin hiljattain E3-messut, joka on maailman suurin pelialan tapahtuma.

Pääosaan nousivat kaikkien kolmen suurimman laitevalmistajan konsolit ja pelitarjonta. Xbox 360 vakuutti tulevilla peleillään, ja Nintendon uusi Wii-konsoli tuntuu koko ajan hienommalta jutulta. Markkinoiden ykkösnimi, Sony, nousi kuitenkin puhutuimmaksi aiheeksi – joskaan ei niin kuluttajaystävällisestä syystä.

Sony julkisti tulevan PlayStation 3 -konsolin julkaisupäivän ja pelikoneen hinnan. PS3 julkaistaan marraskuun 17. päivänä kahtena versiona, joiden ohjehinnat ovat Euroopassa 499 ja 599 euroa. Se on hirvittävä määrä rahaa, eikä tämä tosiasia jäänyt keneltäkään huomaamatta.

Kova hinta tuskin estää Sonya myymästä varastoja tyhjiksi julkaisun yhteydessä – kovan luokan harrastajat maksavat summan ilomielin – mutta hintalaput panevat miettimään videopeliharrastuksen arvoa ja sen vaatimia mahdollisia taloudellisia kompromisseja.

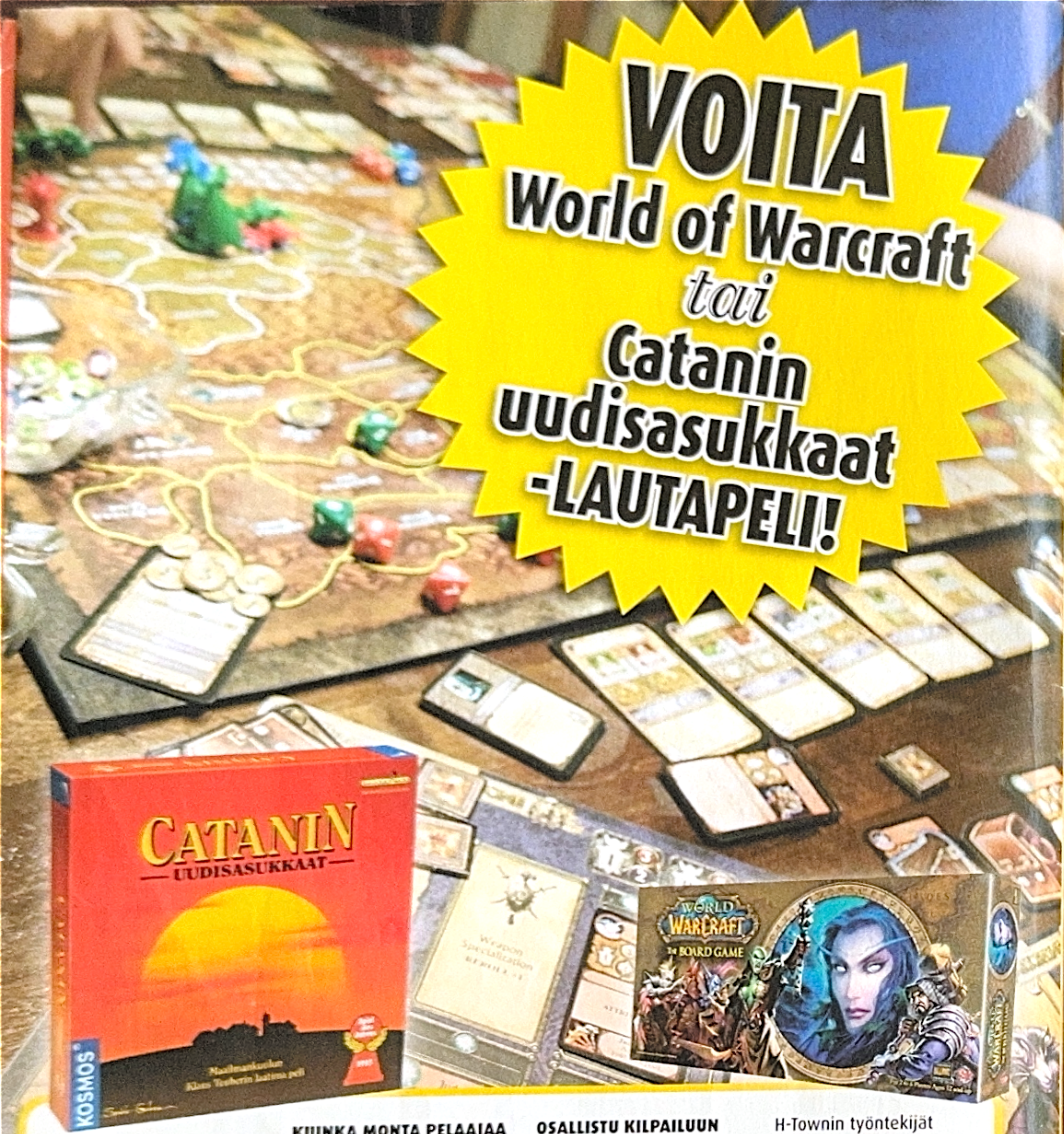
- Harro Grönberg, päätoimittaja

SISÄLTÖ

5 Pelimaailma nyt
6 Myydyimmät pelit
8 KonsoliFIN-sivuston suosikit
10 Jalkapallopelit
11 Keinonurmen keisarit
12 Kuka voittaa vuoden 2006 jalkapallon maailmanmestaruuden?
14 Markus Halsti – alakerran lukko
16 Dragon Quest: Journey of the Cursed King
17 Dr Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?
18 PoPoLoCrois
Metroid Prime Hunters
20 Tales of Eternia
Tales of Phantasia
22 Ape Escape 3
23 Top Spin 2
24 Tetris DS
Pokémon Link!
26 Dreamfall
27 Age of Empires: The Age of Kings
28 Sallittu lapsille?
30 Elokuvauutisia ja dvd-julkaisuja

JAKELUPISTEET

Carrols: Iso Omena, Aleksanterinkatu, Itäkeskus, Stockmann
Hesburger: Espoontori, Tapiola, Forum, Itäkeskus, Pasila, Tennispalatsi, Kauppakeskus Linna, Jyväskylä Forum, Järvenpää, Kauniainen, Kerava, Kouvola, Lahti, Loimaa, Oulu Citytalo, Pori Tiilimäki, Rovaniemi Sampokeskus, Plaza, Hämeenkivi, Tammela, Pispala, Antintalo, Turku Linja-autoasema, Vaasa, Myyrmanni
Tilt Pelaajan Pelikauppa: Hansakortteli Turku, CM Länsikeskus Turku, Kauppakeskus Mylly Raisio, Tampere Keskusta, Tampere Koskikeskus, Kauppakeskus Itäkeskus, Kauppakeskus Sello, Kauppakeskus Jumbo
Prisma: Halikko, Hyvinkää, Hämeenlinna, Iisalmi, Imatra, Iso Omena, Itäharju, Joensuu, Jumbo, Järvenpää, Kajaani, Kangasala, Kannelmäki, Keljo, Keminmaa, Kerava, Kirkkonummi, Kokkola, Kotka, Kouvola, Kuopio, Kuusamo, Lahti, Lappeenranta, Limingantulli, Linnanmaa, Malmi, Mikkeli, Mylly, Nummela, Olari, Oulu, Pietarsaari, Piispanristi, Pori, Rauma, Rovaniemi, Savonlinna, Seinäjoki, Sello, Seppälä, Tampere, Tampereentie, Tikkuri, Vaasa, Varkaus



VOITA World of Warcraft *tai* Catanin uudisasukkaat -LAUTAPELI!

WORLD OF WARCRAFT on verkkoroolipelien kova sana, mutta toimii miltei täydellisesti myös lautapelimuodossa. **CATANIN UUDISASUKKAITA** on sitäkin vaikea kehua liikaa. Näihin lautapeliklassikoihin saattaa hyvinkin päästä käsiksi vastaamalla *PELAA!*-lehden järjestämään kilpailuun!

KUINKA MONTA PELAAJAA *World of Warcraft* -massiivi-verkkoroolipelillä on?

A) yli 60 000
B) yli 600 000
C) yli 6 000 000

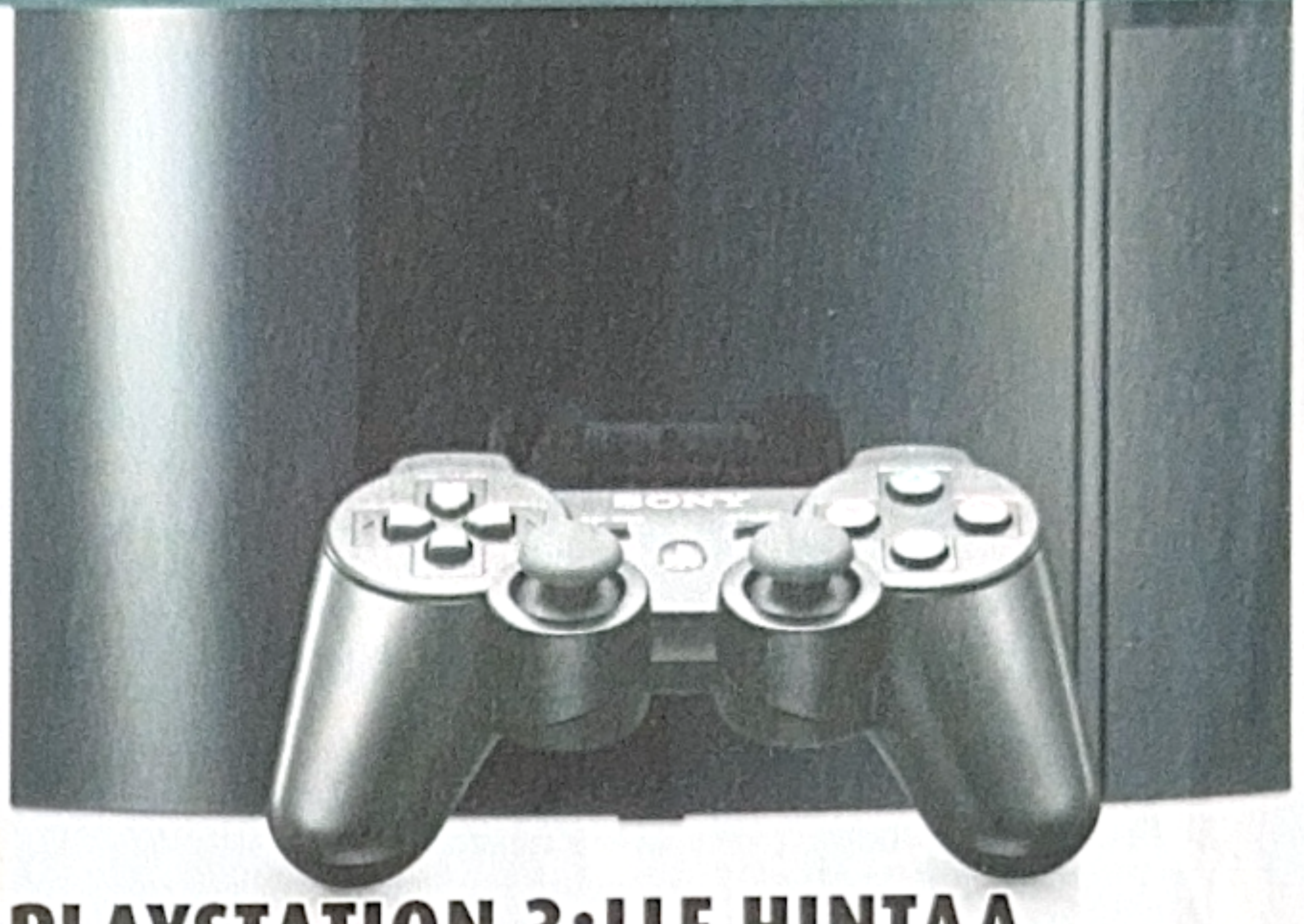
Kaikkien oikein vastanneiden kesken arvotaan yksi *World of Warcraft* -lautapeli ja neljä *Catanin uudisasukkaat* -lautapeliä.

OSALLISTU KILPAILUUN verkossa osoitteessa: *www.pelaa.info/kilpailut*

TAI TEKSTIVIESTILLÄ: Lähetä viesti lue kilpailu vastausvaihtoehto nimesi yhteystietosi ikäsi numeroon **16369**. Esimerkiksi: lue kilpailu a matti meikäläinen kotikatu 1 a 00100 hki 20 (Viestin hinta on 0,95 €)

H-Townin työntekijät ja heidän perheenjäsenensä eivät saa osallistua kilpailuun. Arvontaan osallistuneiden tietoja voidaan käyttää suoramarkkinointiin.

KILPAILUN VASTAUSAIKA päättyy 31.7. Voittajat arvotaan 1.8. Voittajille ilmoitetaan henkilökohtaisesti.



PLAYSTATION 3:LLE HINTAA

Sonyn ennen E3-messuja pitämässä lehdistötilaisuudessa julkistettiin viimein tulevan PlayStation 3 -konsolin hinta ja julkaisuaikataulu.

Huhut konsolin korkeahkosta hinnasta osoitettiin toteen. Myyntiin tulee kaksi versiota, joista edullisempi maksaa 499 euroa ja tyyriimpi satasen enemmän, 599 euroa. Suomessa arvokkaamman version hinta asettunee kuitenkin 650 euron tienoille.

Merkittävimmät erot kahden version välillä ovat kiintolevykapasiteetti, joka on edullisemmassa 20 gigatavua ja kalliimmassa 60 gigatavua, langaton lähiverkkovalmius sekä HDMI-televisioliitäntä monikanavaäänen ja teräväpiirtokuvan siirtämistä varten.

Konsolin ohjain eroaa hopeista bumerangia muistuttavasta prototyypistä. Konsolin ohjain on miltei yksi yhteen erinomaisen DualShock2-ohjaimen kanssa, mutta kevyempi, ja se tunnistaa ohjaimen asennon kuusisuuntaisen liikkeentunnistimen ansiosta. Käytännössä sitä voidaan soveltaa esimerkiksi räiskintäpeleissä, joissa ohjainta kallistamalla näkee kulman taakse haluamansa verran.

Myyntiin PlayStation 3:n kaksi versiota tulevat Euroopassa marraskuun 17. päivä. Joulun alla nähdään siis melkoinen valtataistelu, kun Microsoftin, Nintendon ja Sonyn uudet konsolit kisaavat siitä, kuka lohkaisee suurimman palan pelilaitemyyntikakusta.

HAUSKAA KOKO PERHEELLE

BUZZ! JUNIOR: JUNGLE PARTY

Nintendon tulevan Wii-konsolin ja nykyisen DS:n pyrkiessä laajentamaan pelien yleisöpohjaa voi helposti unohtua, että Sonykin tekee tässä menestyksekkäästi osansa *SingStar*-laulupeleillään ja nyttemmin *Buzz!*-tietovisailuillaan.

Jälkimmäinen sai hiljattain jatkoa *Buzz!: Suuri tietovisa* -pelin muodossa. Syksyllä ilmestyy täysin urheiluun keskittyvä *Buzz!. Sports Quiz*, joka saa toimituksen brittifutista seuraavat henkilöt ja hypistelemään *Buzz!*-summereitaan ja odottamaan hetkeä, jolloin pääsevät todistamaan valtavan futistietoutensa.

Buzz!:n pelaaminen on summeriohjaimen ansiosta yksinkertaista ja kaikille sopivaa toimintaa, ikään tai sukupuoleen katsomatta. Tietovisa on kuitenkin vaikea tapaus perheen pienimmille. Tämän Sony korjaa marraskuussa ilmestyvällä, lapsille suunnatulla *Buzz! Junior: Jungle Party* -pelillä.

Buzz!-nimestä huolimatta kyseessä ei ole tietovisailu, vaan summeriohjaimella pelattavia minipelejä. Jokainen pelaaja valitsee itselleen oman apinahahmon, jolla mitellään hullunkurisissa pikkupeleissä. Ne toimivat ohjaimen neljää värinappia ja suurta punaista summerinappia painamalla, joten pelien opettelemiseen ei mene kuin sekunteja. Kaikki apinat ovat samaan aikaan ruudulla, ja huumori ja yksinkertaisuus ovat valttia.

PELAA! pääsi kokeilemaan muutamia *Buzz! Juniorin* minipelejä. Yhdessä niistä piti laittaa oman apinan pää huvittavan näköisen leijonan kitaan. Mitä pitempään näin tekee, sitä enemmän saa pisteitä. Mutta leijona sulkee vähän väliä ammottavan kitansa, ja jos ei ole tarpeeksi nopea liikkeissään ja siirrä apinaansa kauemmaksi, ovat seuraukset kivuliaat ja pisteitä verotetaan. Apina on tosin kunnossa hieman päätään ravisteltuaan, vaikka joutuisikin puraisun uhriksi. Verta tai väkivaltaa ei tietenkään ole, vaan toteutus on sopivan söpöä ja hauskaa.

Toisessa minipelissä apinat kylpevät isossa kylpyammeessa uneliaan gorillan vieressä. Kun gorilla uinahtaa, pitää nappia pohjassa pitämällä piereskellä poreita veteen, mutta auta armias, jos gorilla huomaa tämän – silloin tulee tupenrapinat! Niin alhaista, mutta kovin hauskaa.

Buzz! Junior: Jungle Party for Kids julkaistaan marraskuussa PlayStation 2:lle.

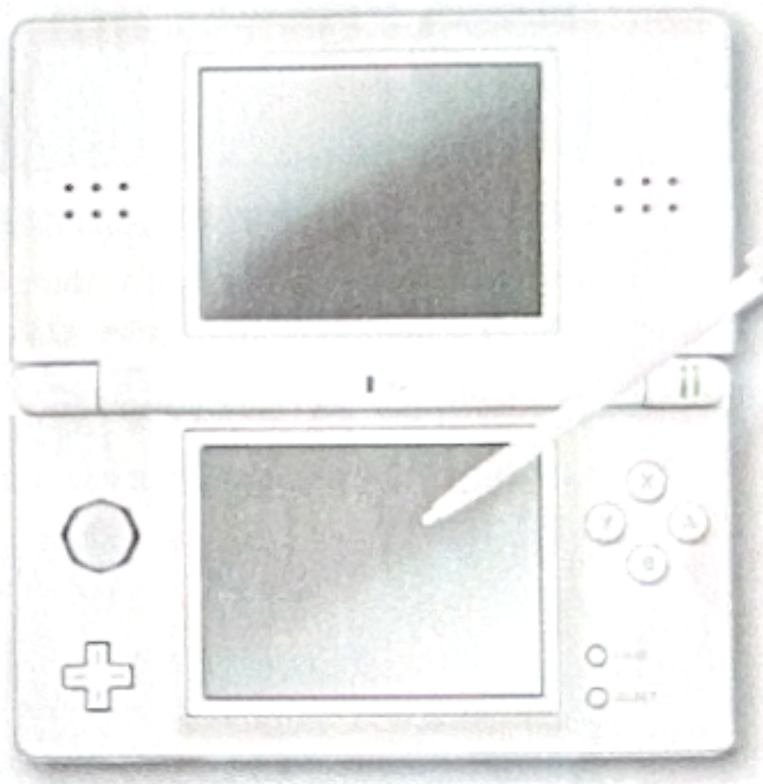
EI SITTENKÄÄN REVOLUTION

Nintendon seuraava konsoli on nimetty viimein virallisesti. Jo pitkään työnimellä Revolution tunnettu seuraavan sukupolven kotikonsoli tottelee tästä eteenpäin kummallista Wii-nimeä.

Wii – lausutaan kuten englanninkielinen sana "we" (suomeksi me) – kuvastaa Nintendon mukaan konsolin kaikenikäiset pelaajat yhdistävää voimaa ja sen kaukosäädinohjaimia sekä uutta tapaa pelata.

Uusi nimi on saanut pelaajat ympäri maailmaa joko pyörittelemään päätään, vihaamaan uutta nimeä tai puolustelemaan Nintendon päätöstä. Se, että nimi muistuttaa lausuttuna englannin kielen pissaa ja pissaamista tarkoittavaa sanaa, on herättänyt melko lailla hilpeyttä ja totta kai myös asiaankuuluvia, kuvitteellisia mainoskampanjoita.

No, oli miten oli, ei nimi konsolia pahenna, ja Nintendon Wii on vuorenvarmasti erinomainen pelikone. Sen julkaisupäivämäärää ei ole vielä ilmoitettu, mutta julkaisu tapahtuu vuoden 2006 aikana.



KEVYEMPI KÄSIKONSOLI

Nintendon tuplaruutukäsikonsoli, DS, muuttuu pian astetta sirommaksi. Käsikonsolin uusi versio, DS Lite, julkaistiin Japanissa maaliskuun alkupuolella, mutta Eurooppaan sitä pitää odottaa vielä jonkin aikaa.

Uusi versio ei ole kovin paljoa aikaisempaa pienempi, mutta se on tyylikkäämpi ja se tuntuu käsiin paljon laadukkaammalta kokonaisuudelta. DS Liten näyttö on ennennäkemättömän kirkas ja tarkka, jopa siinä määrin, että värikylläisyys tuntuu aika ajoin miltei päällekäyvältä.

Merkittävin ero näiden kahden käsikonsolimallin välillä on koko ja näyttö. Yksityiskohtia on viilattu toki enemmänkin, mutta kouriintuntuvimmat ovat edellä mainitut. Kaiken kaikkiaan DS Lite on äärimmäisen haluttava pelikone, aivan eri planeetalta kuin konsolin vanha versio.

DS Lite julkaistaan Suomessa 22. kesäkuuta, siis juuri ennen juhannusta. Käsikonsolin suositushinnaksi on ilmoitettu 159,99 euroa. Sitä on saatavilla valkoisena ja mustana.

OIKAISU

PELAA!-lehden edelliseen numeroon oli eksynyt virhe. Myydyimpien alle 18-vuotiaille soveltuvien pelien listalle oli päässyt *Driver: Parallel Lines*. Peli on kielletty Suomessa alle 18-vuotiailta, eikä olisi näin ollen kuulunut listalle. Pahoittelemme.

PLAYSTATION TOP-3

1. BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

Nykyaikaan sijoittuva räiskintäpeli, joka toimii hyvin konsoleilla. Kelpaa hyvin yksinpelattavaksi ja verkkotaisteluihin. Aina ei tarvita hiirtä ja näppäimistöä!

2. FRANKLIN – SYNTYMÄPÄIVÄYLLÄTYS

Kanadalaiseen lastenkirja- ja animaatiosarjaan pohjautuva seikkailupeli lapsille. Kokonaan suomenkielinen sisältö on miellyttävä yllätys, eikä pelin muussakaan toteutuksessa ole valittamisen aihetta.

3. DAXTER

Varta vasten Sonyn PSP-käsikonsolia ajatellen suunniteltu tasoloikka kuuluu lajityypin kaikkien aikojen parhaimpiin teoksiin. Kaikin puolin viimeistelty, hauska ja hienon näköinen seikkailu!

XBOX TOP-3

1. THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Sukella ennennäkemättömän todentuntuiseen fantasiamaailmaan, joka elää omaa elämäänsä pelaajan ympärillä. Monet pelaajat ovat jääneet tutkimaan pelimaailman saloja, ja jättäneet juonikuviot vähemmälle.

2. BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

Modern Combatin Xbox 360 -versio on paranneltu versio samaisen pelin aikaisemmista versioista. Kokonaisuus ei ole juurikaan muuttunut, mutta esimerkiksi sotilaasta toiseen loikkimista on virtaviivaistettu.

3. BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

Tuskin kukaan odotti, että suosittu pc-verkkosotapeli kääntyisi näin onnistuneesti konsolille. Bonuksena Xbox-versiossa on juonellinen yksinpeli, joka toimii hyvänä harjoituksena ennen verkkoon siirtymistä.

NINTENDO TOP-3

1. ANIMAL CROSSING: WILD WORLD

Nintendo DS:n hilpeä ja ulkoasuaan paljon syvempi pelikokemus. Pelaaja on pienen kylän asukas, joka tekee töitä, tapaa ystäviä ja elää omaa pientä elämäänsä. Vain Nintendo osaa tällaisen näin hyvin.

2. POKÉMON EMERALD

Viimeisin Game Boy Advancen *Pokémon*-peleistä. Pelin rakenne on edelleen sama, mutta kaikkea on enemmän ja hiotumpana. Kevytroolipelien aatelinen, joka imaisee vielä vuosienkin jälkeen mukaansa.

3. METROID PRIME HUNTERS

Metroid Prime Hunters on ensimmäinen hiiri ja näppäin -yhdistelmän toimivuutta lähestyvä fps-räiskintä käsikonsoleille. Seikkailun osuus on aikaisempia Metroideja vähäisempi, mutta se korvataan tulituksella.

PC TOP-3

1. SIMS 2: KAMASETTI

Tämä lisälevy piristää simsien elämää entisestään. Setti sisältää uusia vaatteita, koriste-esineitä ja valaistusta tunnelmaa luomaan – siis lisää kivaa jo muutenkin hauskaan kokonaisuuteen.

2. SIMS 2: KAUPPA AUKI

Sims 2 -pelin neljännessä lisäosassa simsit avaavat kaupan. Tai perustuvat ravintolan. Tai luksuslumppupuodin. Oli miten oli, pelaajat pääsevät kokeilemaan taitojaan liike-elämässä *Sims*-tyyliin.

3. WORLD OF WARCRAFT

Massiiviverkkoroolipelien kuningas. Kuusi miljoonaa pelaajaa alkaa olla massa, joka ei voi olla väärässä. Liityit sitten Ordan tai Liittouman joukkoihin, koukku iskee syvään ja irtautuminen voi olla vaikeaa.

Lista on koostettu Prisma-hypermarketeista saatujen tietojen perusteella.

PRISMA

Ilmestyy 9.6

PS2/Xbox

Sensible Soccer 2006

Legendaarinen Sensible Soccer nyt totaalisesti uudistettuna ja entistä täydellisempänä. 350 joukkuetta, 5500 pelaajaa omine taitoineen ja peliasuineen ja 50 erilaista pelisarjaa.

42,90

PC 29,90

PC

Glory of the Roman Empire

Rooman loistavan valtakunnnan kehittäminen on käsissäsi! Kaupunkisuunnittelu, kuvernööri, sotajoukkojen johtaja - kaikki roolit tulee hallita ja kehittää kylästä toimiva yhteisö ja huikea kaupunki, joka on vailla vertaa.

46,90

Ilmestyy 22.6

NOPEIMMILLE FLATOUT 2 T-PAITA KAUPAN PÄÄLLE

PS2/Xbox

FlatOut 2

Kotimaisen Bugbearin maailmallakin mainetta niittänyt FlatOut-ajopelin uusi huippuinkarnaatio. Rempseän laadukas ajomeininki on tallella ja kokonaisuutta on parannettu joka osataholla. Romutus on taas valttia!

49,90 PC 43,90

Ilmestyy 29.6

PS2/PSP/DS

Micro Machines 4

Iso peli - pikkuiset autot - mahtava meininki. Kerää koko sarja: 750 autoa mukana, 50 rataa, 25 autotyyppiä. Valtavan hauskaa ajohubaa miniatyyriautoilla moninaisissa ympäristöissä - taattua MicroMachines -laatua.

46,90

PC 42,90

PC

Dangerous Waters

Pinnanalla kuhisee... Dangerous Waters vetää merisodan ja vedenalaissimulaation uusiin syvyyksiin. Pelaaja voi itse hallita yhteishyökkäystä tai jättää suuret linjat tehokkaalle koneälylle. PELIT -lehti 90 % + PELIT SUOSITTELEE -leima - "Parasta merisotaa koskaan"

46,90

PC

Red Orchestra: Ostfront 41-45

Red Orchestra on armoton sotaräiskintä. Jopa 32 pelaajan moninpelit; komenna sotilaita yksin tai ryhmässä, ohjeista puheella tiimiäsi, hyödynnä maakalustoa ja niiden miehistöä - raskasta ja kevyttä kalustoa. Juokse, ryömi, kaivaudu maapalloon, tulita ja tuhoa. Vuoden hektisin sotakokemus pc-pelirintamalla! PELIT; 92p !! "PELIT SUOSITTELEE", PC Pelaaja: 90p, DNA Pelit: 4,5/5

29,90

PRISMASSA ET MAKSA LIIKAA JA BONUKSET PÄÄLLE!

ENEMMÄN PERHEMARKET

PRISMA

XBOX TOP-3

PLAYSTATION TOP-3

NINTENDO TOP-3

SUPER MONKEY BALL 1 & 2 (GC)

Segan Super Monkey Ball oli ilmestyessään virkistävän erilainen älypeli. Pelissä oli tarkoituksena vierittää läpinäkyvän pallon sisälle vangittu apina leijuvan kentän läpi maaliin.

Pelissä ei ole juonta kuin nimeksi. Se koukuttaa tästä huolimatta tehokkaasti. Ehdotonta keskittymistä ja tarkkuutta vaativan pelin viimeiset kentät saavat isonkin miehen itkemään, mutta voi sitä tunnetta kun mahdottoman kentän sattuu läpäisemään!

Myös sarjan kakkososa jatkoi edeltäjänsä linjalla tarjoten kuitenkin hieman enemmän vaihtelua ja minipelejä. *Super Monkey Ball* -pelien paras puoli on niiden ajattomuus. Pelien pariin palaa uudestaan ja uudestaan.

BURNOUT LEGENDS (PSP)

Ensimmäisen aallon PSP-pelejä saa nyt Platinum-julkaisuina, joiden joukosta löytyy myös *Burnout Legends*. Se on aiemmin muun muassa PS2:lla nähdyn kaahailusarjan ensimmäinen käsikonsoliversio.

Pelin idea ei ole pelkkä kaahailu, vaan myös tämän toiminnan ikävämpi puoli: kolarit. Kantava teema on edesvastuuttomuus. Kolareista saa pisteitä, eivätkä ne aiheuta kaahaamiseen kuin hetken tauon.

Ajomallikaan ei huimaa realismilla – matkat taittuvat kaasu pohjassa radan reunoja nuollen. *Burnoutin* pelaaminen on hauskaa, vauhdikasta ja näyttävää. Siinä riittää myös tekemistä.

FULL SPECTRUM WARRIOR (XBOX)

Yhdysvaltain armeijan miehistön koulutus- ja ajanvietepeliksi kehitetty *Full Spectrum Warrior* päätyi lopulta myös kotikonsoleille.

FSW ei tyydy noudattamaan perinteisten toimintapelien linjaa, vaan muistuttaa monin paikoin yksinkertaistettua shakkia. Suurimpana erona räiskintäpeleihin *FSW:ssa* ei ammuta ollenkaan itse, vaan pelaaja antaa neljän miehen ryhmälle liikkumis- ja tulikomentoja.

Suojatulen sekä jäsenten erilaisen aseistuksen hallitseminen on erityisen tärkeää. Kyseessä on poikkeuksellinen peli, jonka olisi suonut kestävän hieman kauemmin. Loppuun pala triviaa: peliin on piilotettu myös alkuperäinen koulutustyökalu.

TOIMINTATODELLISUUS

ELÄMYSTEN ETULINJASSA VUODESTA 1988

Survival Game
Värikuulapelit

Järjestetyt pelit koko maassa
Ase- ja varustevuokrat:
Jyväskylä, Helsinki, Tampere
Tippmann- puoliautomaatit
Varusteet 150 pelaajalle

Laser Strike
Ulkolaser-pelit

Järjestetyt pelit koko maassa
Pistelaskujärjestelmä
Laser-aseiden vuokrat:
Jyväskylä, Helsinki, Tampere

Offroad

Safarit Etelä- ja
Keski-Suomessa
Land Rover Defender-autot
Myös oheisohjelmat

Laser Trap
Haulikkoammunta

Kiekkoammuntaa laserasein
Ei haulipanoksia, ei meteliä
Onnistuu missä vain
Vaatii n. 20x40m alueen

www.toimintatodellisuus.com

050-555 8119
info@toimintatodellisuus.com
PL 568
40101 JYVÄSKYLÄ

TUKIKOHDAT
Megazone Helsinki 09-6831 9020
Megazone Tampere 03-260 4219
www.megazone.fi

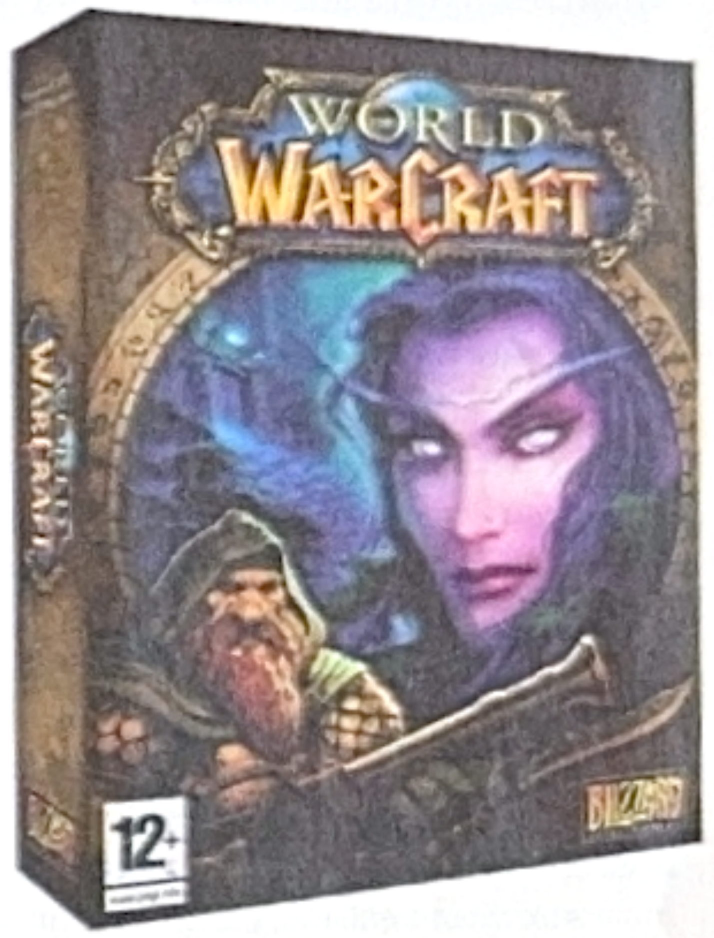
TILT
Pelaajan Pelikauppa

BLIZZARDIN PARHAAT TILTISTÄ!

UUSI NETTIKAUPPAMME AVATTU OSOITTEESSA WWW.TILT.FI

WORLD OF WARCRAFT PC

MAAILMAN SUOSITUIMMAN VERKKOROOLIPELIN HINTA TIPPUI 2.6.2006



NYT VAIN 29.95€
(ENNEN 46.95€)

World of Warcraft peliaikakortti

26.90€

BLIZZARDIN KLASSIKOT EDULLISESTI

16.95€/KPL

HUOM! MEILLÄ KÄYVÄT MAKSUVÄLINEENÄ MYÖS HYVÄKUNTOISET KÄYTETYT PELIT.

LIIKKEEMME LÖYDÄT:
HELSINKI, VANTAA, ESPOO, TURKU, RAISIO, TAMPERE
KATSO TARKEMMAT TIEDOT WWW.TILT.FI

JALKAPALLOPELIT

Jalkapallon MM-kisat ovat ihmisen parasta aikaa. Kisojen järjestäminen vain joka neljäs vuosi estää tehokkaasti inflaation, joka on syönyt paljon jääkiekon MM-kisojen tehosta.

Jalkapallopelejä on tehty miltei niin kauan kun pelikoneita on ollut olemassa. Tässä jutussa tarkastellaan kolmea erilaista ja eri tilanteisiin soveltuvaa versiota samasta teemasta.

KAKSI KUNINGASTA

Konami ja EA taistelevat verissä päin samoista pelaajista. Näiden kahden pelitalon virtuaalijalkapalloilut ovat viime vuosiin asti olleet painotukseltaan erilaisia, mutta sittemmin EA:n *FIFA*-pelit ovat pyrkineet koko ajan lähemmäs Konamin *Pro Evolution Soccer* -sarjan simulaattorimaisia lajikuvauksia.

Pro Evolution Soccer – tuttavallisemmin *PES* – on ollut aina hardcore-harrastajien valinta. Pienet kauneusvirheet, kuten pelaajien, joukkueiden ja jalkapallostadioneiden väärät nimet, eivät ole haitanneet, sillä pelimekaniikka on ollut todella lähellä oikeaa jalkapalloa.

Satunnaisille harrastajille ja niille, jotka eivät jaksa perehtyä tuntitolkulla pelin saloihin, sarja on ollut liian ankara vastus. Sama pätee *PESin* soveltuvuuteen bilepeliksi – tasaväkisessä seurassa se on puhdasta virtuaaliurheilujuhlaa, mutta jos sitä tarjotaan ensituttavuutena, työn määrä syö peli-iloa.

FIFA-sarja on helpommin lähestyttävä. EA ymmärtää myös lisenssien ja ulkoisen toteutuksen päälle. Peleissä on aina ollut oikeat joukkueet, pelaajat ja stadionit. Vaikka ne ovatkin kosmeettisia tekijöitä, niiden vaikutus pelitunnelmaan on valtaisa. Tästä syystä niitä ei ole syytä aliarvioida.

FIFA-pelit ovat kevyempää kamaa kuin *PES*. Pelaaminen on helpompaa, ja tästä syystä ehkä asteen hauskempaa. Ainakin *FIFA* sopii paremmin peli-iltoihin, joissa kaikki eivät ole *PES*-veteraaneja.

Vaikka *FIFAa* pidetään paljon *PES*-sarjaa alkeellisempana ja yliyksinkertaistettuna, viime vuosien versiot ovat ottaneet aimo harppauksia realismin suuntaan. Tämän lisäksi uusin *FIFA*, *World Cup 06*, on ainoa jalkapallovideopeli, jossa onnistuu MM-lopputurnauksen pelaaminen oikeilla joukkueilla. Se on näin kisojen alla tärkeä juttu.

BILEJALKAPALLOPELIT

FIFA ja *PES* pyrkivät molemmat kuvaamaan jalkapallon realistisessa valossa. Seuraavien kahden pelin kehittäjät pyrkivät kuitenkin ihan muuhun.

Mario Smash Football on Nintendon amerikanitalialaisen putkimieshahmon jalkapallopeli. Se on nimellisesti futista, mutta kentällä olevien pelaajien lukumäärä ja pelikentät viittaavat enemmän salijalkapalloon, futsaliin.

Mario Smash Football on äärimmäisen nopea ja hektinen peli. Taktiikoita ei ole juuri aikaa miettiä, on paljon parempi vain koettaa pysyä kiinni pallossa ja laukoa se mahdollisimman kovaa kohti maalia. Pelillä ei ole mitään yhteistä verkkaisempien lajikuvausten kanssa. Se sopii hetkittäisiin pelisessioihin, muttei juuri innosta pidempään pelailuun. Kaiken kaikkiaan se on melko yhdentekevä hupailu, mutta tuttuja Nintendo-hahmoja jaksaa kuitenkin katsella myös pallon kimpussa.

Alkuperäinen *Sensible Soccer* julkaistiin vuonna 1992 Amigalle ja Atari ST:lle. Se oli riisuttu, mutta huiman toimiva arcadejalkapalloilu, jota muistellaan edelleen lämmöllä. *Colin McRae*- ja *TOCA*-peleistään tuttu Codemasters julkaisee nyt uusintaversion, *Sensible Soccer 2006*:n.

Sensible Soccer 2006 on alkuperäisen pelin tapaan kaikkea muuta kuin haudanvakava futissimulaatio. Pelisuunta on ylhäältä alas – palloa ei siis kuljeteta vasemmalla ja oikealla oleviin maaleihin. Peli tarjoaa nopeaa ja kevyttä kivaa. Taidosta on kuitenkin apua, kuten kunnon kolikkopelityyppisessä tuotteessa pitääkin olla. ■

PRO EVOLUTION SOCCER 5

MONINPELI: ★★★★
YKSINPELI: ★★★★★
JÄRJESTELMÄ: PC, PS2, PSP, Xbox

FIFA WORLD CUP 06

MONINPELI: ★★★★★
YKSINPELI: ★★★★
JÄRJESTELMÄ: GC, PC, PS2, Xbox, Xbox 360

MARIO SMASH FOOTBALL

MONINPELI: ★★★★
YKSINPELI: ★★
JÄRJESTELMÄ: GC

SENSIBLE SOCCER 2006

MONINPELI: ★★★★
YKSINPELI: ★★★
JÄRJESTELMÄ: PC, PS2, Xbox

KEINONURMEN KEISARIT

Tavallisten jalkapallopelien rinnalla kulkee toinen pelityyppi, joka on supersuosittu, mutta josta ei puhuta paljon. Kyseessä on jalkapallomanageripelit, jotka eivät firmojen kansainvälisissä markkinointibudjeteissa näy edes luupilla, koska niitä myydään lähinnä Englannissa, Saksassa ja – yllättävää kyllä – Suomessa.

Jalkapallomanagerien idea on päästää pelaaja valmentamaan mielimäänsä joukkuetta ja luotsaamaan tätä voitosta toiseen. Sivusta katsottuna pelit näyttävät järkyttäviltä: keskivertoruutu näyttää yhtä jännittävältä kuin pörssikurssiaukeama sanomalehdessä.

Ensivaikutelma on kuitenkin pettävä. Joukkueet on todellakin kuvattu valtavana määränä numeroita – jokaisella pelaajalla on pelistä riippuen muutamasta muutamaan kymmeneen ominaisuutta, joille on numeroarvo.

Treenaamisen myötä nämä joko kasvavat tai iän myötä laskevat. Kun pelin toiminta alkaa aueta, näille numeroille alkaa kuitenkin muodostua merkitystä. Hiljalleen numerokasasta alkaa muodostua urheilija, oma pelaaja, jonka edesottamuksilla on merkitystä. Mitä pidemmälle joukkueen etenemistä seuraa, sitä tärkeämmältä muutokset tuntuvat.

Pelaajien ostamisen, myymisen ja kehityksen seuraamisen lisäksi jalkapallomanageripeleissä oleellista on taktiikoiden luominen. Pelistä riippuen taktiikoita voi joko valita ennalta muodostetuista kokoonpanoista, kuten 4-4-2 tai 5-4-1, tai muodostaa itse omat kuvionsa. Lisäksi pitää pähkäillä kapteenin valinnan, rankkarin ottajan ja monen muun käytännön ongelman kanssa.

Matsien aikana managerilla on mahdollisuus vaikuttaa pelin kulkuun säätämällä taktiikoita, antamalla ohjeita ja vaihtamalla pelaajia. Pelin henkeen kuuluu kuitenkin, että otteluihin vaikutetaan eniten niiden välillä, ei niiden aikana.

Jalkapallomanagerit ovat mielenkiintoinen tuttavuus niille jalkapallosta kiinnostuneille, jotka haluavat välillä muutakin kuin refleksien mittausta. Ohessa on listattu muutama mielenkiintoinen manageripeli, joista kannattaa aloittaa. ■

MANAGEREISTA SUURIMMAT

CHAMPIONSHIP MANAGER

Championship Manager -sarjan historia on pitkä, ja juontaa juurensa 1990-luvun alkuun. Pelit ovat nykyään Beautiful Game Studiosin tekemiä, ja pelisarja on ikävä kyllä kaukana sen menneiden vuosien glooriasta. Bugit, omituisuuksia vilisevä pelaajatietokanta ja epäloogisia ottelutuloksia syytävä pelimoottori onnistuivat vieraannuttamaan sarjan faneja.

Pelitiimi on kuitenkin tehnyt korjaustiedostoja ahkerasti, ja peli on koko ajan matkalla parempaan suuntaan, joten ei ole mahdotonta, että jatkossa vielä nähtäisiin laatujulkaisuja *Championship Managerin* nimellä.

HATTRICK

Viime aikojen suosituimpiin manageripeleihin kuuluu ehdottomasti verkossa pelattava ilmainen *Hattrick*. Se on huomattavasti kaupallisempia isoveljiään yksinkertaisempi, ja sitä pelataan pienissä erissä säännöllisesti eikä koko yön maratoneissa.

Peli ei vaadi asentamista, vaan toimii suoraan selainikkunassa. Lisäbonuksena se on käännetty suomeksi ja sitä pelaa aktiivinen kotimainen fanijoukko. Peliin voi tutustua osoitteessa: *www.hattrick.org*.

FOOTBALL MANAGER

Perinteisin jalkapallomanagereista on *Football Manager* -sarja. Sports Interactiven kehittämä peli on jo lähempänä simulaattoria, sillä yksityiskohtia piisaa. Tekijät kehuvatkin, että aina kun Englannin valioliigasta vapautuu managerin paikka, joku lähettää hakemuksen, jossa työkokemukseksi on listattu heidän pelinsä pelaaminen.

Aikaisemmin *Championship Manager* -nimellä kulkenut sarja joutui luopumaan nimestään, kun tie julkaisijan kanssa erosi. Pelin runko on sen sijaan pysynyt samana: painopiste on selkeästi mahdollisimman realistisella jalkapallon kuvauksella, ja ulkoasu sekä helppo oppiminen ovat toissijaisia tekijöitä. Tästä huolimatta peli on valtavan suosittu, varsinkin kovien fanien keskuudessa.

PELAA!-lehden toimittaja- ja avustajakunnasta löytyy paljon jalkapallofanaatikkoja, mutta myös henkilöitä, joita laji ei juuri kiinnosta. Tästä ryhmästä saa rakennettua vähällä vaivalla porukan, joka vastaa oikein sijoiteltuna Saksassa pelaavien joukkueiden keskinäisiä voimasuhteita.

KUKA VOITTAA

VUODEN 2006 JALKAPALLON MAAILMANMESTARUUDEN?

Virtuaaliturnaus pelattiin *FIFA World Cup 06* -pelillä PlayStation 2 -konsolilla. Urakan suoritti seuraava ryhmä: **Jarkko Fräntilä**, **Harro Grönberg**, **Miika Huttunen** ja **Kalle Kaivola** (pelaajat lueteltu laskevassa taitojärjestyksessä.)

Joukkueet jaettiin pelaajien taidon mukaan. Tällä pyrittiin varmistamaan kovatasoisten joukkueiden pelaaminen omalla tasollaan. Osa turnauksen tapahtumista on dramatisoitu.

Fräntilä hallinnoi muun muassa Brasiliaa, Grönbergin luottaessa Argentiinaan. Huttunen pelasi isäntämaan joukkueella ja Kaivola englantilaisilla. Nämä olivat pelaajien ykkösvalinnat.

ALKULOHKOT

LOHKO A

Saksan juhlaa. Saksan kotikisat alkavat yskähdellen: 1–1-tasapeli Costa Rican kanssa on tappaa teutoonien MM-unelman heti alkuunsa. Selvät voitot Puolasta ja Ecuadorista varmistavat kuitenkin selvän lohkovoiton muiden joukkueiden pelatessa kaikki ottelut tasan. Saksa ja Puola jatkoon.

LOHKO B

Englanti lähti kisoihin suurin odotuksin. Mahalasku on kuitenkin melkoinen: hikiset tasapelit Paraguayn ja Trinidad ja Tobagon kanssa ja tappio ruotsalaisille tietää sitä, että saarivaltakunnan jalkapalloilijoiden matka katkeaa heti alkuunsa. Ruotsi ja Trinidad ja Tobago sensaatiomaisesti jatkoon.

LOHKO C

Argentiinan teinisensaatio **Lionel Messi** upottaa kolme maalia alkulohkossa, ja Argentiina pääsee jatkoon puhtaalla pelillä. Yllätyksiä lohko ei tarjoa, ja nuori Hollannin joukkue pääsee myös jatkoon. Norsunluurannikko sekä Serbia ja Montenegro yrittävät parhaansa, mutta tie nousee pystyyn jo alkulohkossa.

LOHKO D

Portugali on kompuroida heti alussa, kun Angola pitää joukkueen tiukoilla. Lopulta vanha herra **Figo** upottaa Angolan rankkarilla. Toinen jatkoonpääsijä lohkossa on Meksiko, jonka hyökkääjä **Javier Borgetti** latoo neljä maalia Angolan ja Iranin verkkoon – kaikki päällään!

LOHKO E

Tšekin juhlaa. Tšekki upottaa USA:n ja Ghanan puhtaasti 2–0 ja pelaa Italian kanssa 0–0-tasapelin. Myös Italia pääsee jatkoon voitettuaan sekä Ghanan että USA:n 1–0. **Filippo Inzaghi** tekee Italian molemmat maalit.

LOHKO F

Brasilia on Brasilia: joukkue pääsee alkulohkosta jatkoon puhtaalla pelillä maalisuhteella 7–0! Australia yllättää kaikki ja pääsee myös jatkoon – Japani ja kiukuttelevat kroaatit jäävät alkulohkoon nuolemaan näppejään.

LOHKO G

Ranska ja Etelä-Korea pääsevät jatkoon. Ranskan joukkue löytää viimein yhteispelinsä, ja alkulohkon maalitykki on **Thierry Henry** neljällä maalilla, joista kolme syntyy Togon verkkoon. Togosta tulee näiden kisojen heittopussi – yksi tehty, seitsemän päästettyä maalia kolmessa ottelussa ei imartele joukkuetta.

LOHKO H

Ikuinen alisuorittaja Espanja on kuolla kalkkiviivoille, sillä viimeisessä ottelussa Saudi-Arabia tekee johtomaalin viimeisellä minuutilla. Espanjan pelastaa kuitenkin **Fernando Torres**, joka puskee voittomaalin 93. minuutilla. Toinen jatkoon pääsijä on Ukraina.

JATKOPELIT

Ensimmäiset jatkopelit eivät tuo yllätyksiä mukanaan. Saksa päihittää Trinidad & Tobagon, Argentiina Meksikon ja Tšekki Australian. Muut jatkoonpääsijät ovat Ranska, Ruotsi, Brasilia, Espanja sekä Hollanti, joka pudottaa EM-kakkosen Portugalin heti ensimmäisellä jatkokierroksella. Brasilian voitto Italiasta on tiukka mutta ansaittu. **Totti** lentää ulos tuttuun tyyliinsä pinnan palaessa ennen tappio-ottelun loppuvihellystä.

Saksa tippuu jatkossa Argentiinalle, joka jatkaa vakuuttavaa menoaan voittaen isäntämaan 3–1. Ranska kukistaa Tšekin **Zidenine Zidanen** rankkarimaalilla, josta puhutaan vielä pitkään. Hollanti pudottaa Ruotsin ja Brasilia Espanjan, joka jää näin jälleen semifinaalien ulkopuolelle.

Finaali häämöttää! Argentiina ja Ranska taistelevat jatkoajalle saakka, mutta onni ei Gallian kukoille laula – Argentiinan vanha herra **Hernan Crespo** upottaa 110. minuutilla Ranskan puskumaalillaan. Toisessa ottelussa Brasilia kukistaa Hollannin, joka taistelee urhoollisesti 1–0-tappion, vaikka joutuukin pelaamaan ottelun viimeiset puoli tuntia yhden miehen vajaalla aivokääpiö **Edgar Davidsin** ottaessa toisen keltaisensa.

LOPPUOTTELU

Loppuottelussa kohtaavat turnauksen parasta peliä esittäneet eteläamerikkalaiset jättiläiset, Argentiina ja Brasilia. Brasilia toistaa Confederations Cupin loppuottelun suvereenin esityksensä. Brasilia voittaa Saksan MM-turnauksen numeroin 4–1.

Maalikuninkuuden jakavat Ranskan **Thierry Henry** ja Brasilian **Adriano** kuudella maalilla. ■

TUTUSTU PCPELAAJAAN!

TUTUSTUMISTARJOUS!
3 LEHTEÄ + 3 PELIN PAKETTI HINTAAN
9,99 €
(NORM. 19,50€)

ETUSI ARVO YLI 30€!

Tilatessasi nyt PCpelaaja-lehden 3kk tutustumishintaan 9,99€ **saat tilaajalahjana upean Strategy Box -strategiapelipakkauksen, joka sisältää kolme loistavaa strategiapeliä PC:lle** (Europa Universalis, Hearts Of Iron ja Chariots of War -pelit)!

- Suomen ainoa pc-pelaamisen erikoislehti, ilmestyy 12 kertaa vuodessa
- 64 sivua puhtaasti pc-peleistä joka kuussa – ei mitään konsolimoskaa eikä tosiaankaan mitään kännykkäpelejä!
- Pelit ja peliarvostelut pääosassa – arvostelut pitkiä ja syväluotaavia!
- Sampsa Kurrin Rauta.aika -palstalla tutkitaan pc-rautaa ja miten saat siitä kaiken irti pelikäytössä

3 TAPAA TILATA:

1.Täytä Tämä tilauskuponki ja laita se postiin. Postimaksu on maksettu puolestasi.

2.Netissä www.pcpelaaja.fi/tutustu Mainitse tarjoustunnus 400 1001.

3.Tekstarilla Lähetä viesti: lue pcp3kk nimesi yhteystietosi ikäsi numeroon **16369**. Esim. lue pcp3kk matti meikäläinen pelitie 1 a 00100 HKI 21

H-Town Oy / PCpelaaja
VASTAUSLÄHETYS
Tunnus 5012279
00003 HELSINKI

Postimaksu maksettu

KYLLÄ KIITOS!
Tilaan PCPelaaja-lehden 3 kk kestotilausjakson (3 lehteä) tutustumistarjouksena hintaan 9,99 eur ja saan tilaajalahjana Paradox Strategy Box -huippupelipaketin, joka sisältää kolme pc-peliä

400 1001

PI11

LEHDEN SAAJAN TIEDOT

Nimi:
Lähiosoite:
Postinumero ja toimipaikka:
Puh:
Sähköposti:

LEHDEN MAKSAJAN TIEDOT (täytä vain jos saaja ja maksaja ovat sama henkilö)

Nimi:
Lähiosoite:
Postinumero ja toimipaikka:
Puh:
Sähköposti:
Syntymäaika (ppkkvvvv):
Allekirjoitus: (huoltajan, jos alle 18v.)

MARKUS HALSTI
ALAKERRAN LUKKO

MARKUS HALSTIN MM-KISOJEN TOP-3

Joukkueet:
1. Brasilia
2. Argentiina
3. Espanja

Pelaajat:
1. **Lionel Messi**, Argentiina
2. **Lucio**, Brasilia
3. **Ronaldinho**, Brasilia

MARKUS HALSTIN TOP-3-VIDEOPELIT

1. Pro Evolution Soccer -sarja
Jalkapalloilija viihtyy myös virtuaalijalkapallon parissa. *PES* kelpaa ammattilaisellekin!

2. Halo-sarja
Xboxin supersuosittu scifi-räiskintä on hyvää vaihtelua nurmella viilettämiselle.

3. Forza Motorsport
– Joskus sitä vaan haluaa ajaa kovaa radalla.

Mitä kuuluu maajoukkuepuolustajalle? Miten seurajoukkueeseen vaikuttaa valmentajan rooli tosi-tv-ohjelmassa? Kuka on Veikkaus-liigan taidokkain pelaaja? Miltä tuntuu, kun joukkue häviää kauden ensimmäiset ottelut? HJK:n nuori toppari PELAA!-lehden haastattelussa.

MARKUS HALSTI # 22, HJK
Puolustaja
19.3.1984, Helsinki
185 cm, 82 kg
4. kausi HJK:ssa
Liigaottelut: 37
Liigamaalit: 3

Markus Halsti on nuoren HJK-ryhmän toppari, joka ponnisti joukkueen avauskokoonpanoon viime vuonna. Myös alle 21-vuotiaiden maajoukkueessa pelaava pakki on otteissaan rauhallinen, ja tänä vuonna miehen odotetaan ottavan alakerrassa enemmän vastuuta, sillä viime vuoden Veikkausliigan paras puolustaja ja Markuksen topparipari **Joakim Jensen** palloilee tätä nykyä kotimaassaan Ruotsissa.

– Jocke on varmaan paras puolustaja, jonka kanssa olen saanut pelata, Markus tunnustaa, kun häneltä kysyy mieluisimpia ja taidokkaimpia pelitovereita.

– Myös Junnu (**Aleksei Eremenko Jr.**) oli etenkin parina viimeisenä kautenaan fyysisiltä ominaisuuksiltaan ylivoimainen.

Myös ikäviä vastustajia löytyy: hyviä pelaajia löytyy vastustajienkin riveistä.

– Onhan tämä vähän kliseinen vastaus, mutta FC Hakan **Valeri Popovitch** on loistava pelaaja. Hänestä ei koskaan tiedä, mitä hän tekee. Myös FC Lahden **Rafael** on hyvä pelaaja – isokokoinen ja liukas käänteissään.

Mitenkäs sitten ex-klubilainen **Mika Kottila**, joka tätä nykyä pelaa FC Lahdessa ja jolla on hankalan vastustajan maine?

– Ei Kottila mitenkään erityisen ikävä vastustaja ole, Markus hymähtää vanhasta joukkuetoveristaan. – Hän on isokokoinen pelaaja ja siksi vaikea pideltävä. Kovasti se tykkää mussuttaa tuomarille ja vastustajille, mutta se on vain hänen tyylinsä sytyttää itsensä ja joukkue.

HEIKKO ALKU

Keith "Keke" Armstrongin suojatit aloittivat kauden kahdella tappiolla. Tämä ei joukkuehenkeä ole pahemmin häirinnyt – Keken esiintyminen *Tanssii tähtien kanssa* -ohjelmassa puski joukkueeseen yhteishenkeä. Mikäs sen hauskempaa, kuin pomo heiluttelemassa peppua televisiossa.

– Kyllähän Keke siitä sai kuulla, mutta kun hän lopulta selvisi ohjelmassa niin pitkälle, kääntyi kavereiden pottuilu lopulta kunnioitukseksi, Markus nauraa. – Kyllähän joukkueurheiluun kuuluu aina pieni herjan heitto tuollaisista asioista.

Kausi alkoi tappioilla FC Lahdelle ja KooTeePeelle. Vuosaaren Viikingeissä uransa aloittanut Markus tietää, että HJK:lta vaaditaan aina menestystä. Alakertaan on hankittu ex-mypalainen **Tuomas Aho** Norjasta paikkaamaan loukkaantunutta **Timo Marjamaata**.

– Olisihan tämä kausi voinut tosiaan paremminkin alkaa. Olemme päästäneet kolme maalia erikoistilanteista, ja se on liikaa. Erikoistilanteet ovat nykyjalkapallossa todella tärkeitä, ja niihin olisi saatava tarkkuutta. Omalta kannaltani on kuitenkin ollut hyvä, että olen pysynyt terveenä. Viime kauden alku meni pipariksi, kun jalkapöytäni murtui.

Erikoistilanteisiin liittyvät myös Markuksen puutteet, kun häneltä kysyy vahvuuksia ja heikkouksia hänen omasta pelistään.

– Pääpelitaitoani pitäisi kehittää, etenkin oikea-aikaista ponnistamista. Lisäksi nopeutta voisi olla hieman enemmän.

Entä ne hyvät puolet?

– Jaa... no lehtijutuissa mainitaan osaltani aina rauhallisuus, joten kaipa olen sitten rauhallinen pelaaja. Lisäksi avaukseni ovat kohtalaisen hyvät, Markus hymähtää.

PELAAJAT PELAAVAT

HJK:lla on nuori joukkue, joten pelireissuilla ja -leireillä pelikonsolit kulkevat tietenkin myös mukana. Markuksen suosikkipelejä ovat *Pro Evolution Soccerin* lisäksi *Halo*-räiskinnän ykkös- ja kakkososat sekä *Forza Motorsport*. Myös uutta *Final Fantasya* hän kertoo odottavansa innolla.

Tällä hetkellä Markus pelailee vanhalla Xboxilla, mutta syksyllä hankintalistalla on Microsoftin uusi Xbox 360 -pelilaite.

– Minulla on tapana uppoutua peleihin aina täysillä, joten en uskalla ostaa laitetta vielä nyt, koska koko kesä menisi sitten pelaillessa, Markus naurahtaa.

– Mutta tulee sitä pelattua nytkin melko paljon. Kun on käynyt läpi kahdet harjoitukset aamulla ja päivällä, parasta rentoutumista on, kun saa makoilla sohvalla ja vain räiskiä avaruushirviöitä, Markus kertoo viitaten *Halo*-peleihin. ■

■ Dragon Questin taisteluvalikot ovat selkeät. Tässä valitaan perustaktiikoita.

DRAGON QUEST: JOURNEY OF THE CURSED KING

Japanissa käsittämätöntä suosiota nauttiva, jo kahdeksanteen osaan edennyt Dragon Quest -roolipelisarja on valitettavan pitkään ollut täysin pimennossa eurooppalaisilta pelaajilta. Nyt asiaan on onneksi tullut muutos, sillä sarjan tuorein osa on saatu myös eurooppalaisille markkinoille.

Dragon Quest -sarjan pelit ovat perinteisesti olleet varsin karua katseltavaa, mutta sarjan kahdeksannessa osassa ulkonäköön on panostettu toden teolla. Kehitystyöstä vastaa näyttävillä *Dark Cloud* -peleillään tunnetuksi tullut japanilainen Level 5, ja hahmosuunnittelun puoleltakin löytyy varsin kovan luokan nimi: *Dragon Ball* -animesarjan luonut **Akira Toriyama**.

Tuloksena on sekä rytmityksensä, hahmojensa että ulkonäkönsä puolesta animen näköinen peli, joka on myös erinomainen roolipelikokemus.

PAHAA HOVINARRIA ETSIMÄSSÄ

Peli kertoo tarinan Trodainin kuningas Trodesta, jonka paha hovinarri Dhoulmagus muuttaa sammakkomaiseksi hirviöksi. Kuningas ei luonnollisestikaan ole järin tyytyväinen uuteen olomuotoonsa, ja lähtee jahtaamaan Dhoulmagusta hevoseksi muutetun tyttärensä Medean ja pelaajan johtaman sekalaisen sankariporukan kanssa.

Tuppisuisen, pelaajan itsensä nimeämän, sankarin mukaan lyöttäytyy matkan varrella pieni mutta tiivis joukko hauskoja karikatyyrihahmoja. Seurueesta löytyy niin entinen ryöväri, tuittupäinen aatelistyttö kuin viinaanmenevä temppeliritarikin. Länsiversiosta löytyvä ääninäyttely on poikkeuksellisen hyvin toteutettu, ja jutustelua kuuntelee enemmän kuin mielellään.

Korean ulkokuoren alla *Dragon Quest* tarjoaa erittäin perinteisen rooliseikkailukokemuksen. Sankariporukka matkustaa halki laajan maailmankartan kaupungista ja luolastosta toiseen ja ratkoo matkan varrella vastaan tulevia ongelmia.

PERINTEET KUNNIAAN

Tiukan, mutkikkaita käänteitä ja suuria ajatuksia sisältävän juonen sijasta pelin tarina seuraa enimmäkseen sankariporukan kommelluksia ja koostuu paikallisten ihmisten pulmien ratkomisesta. Laaja maailmankartta ja letkeä tunnelma tuovat myös mukavaa vapauden tunnetta. Tyhjästä alkavat satunnaistaistelut hoituvat varsin perinteisellä, vuoropohjaisella taistelusysteemillä.

Dragon Quest: Journey of the Cursed King on kokonaisuutena parasta, mitä roolipelirintamalla on hetkeen tapahtunut. On kuitenkin puhtaasti makuasia, antaako perinteikkyyden mukanaan tuomien satunnaistaisteluiden, rajoitetun tallentamisen ja korkeahkon vaikeustason kaltaisten asioiden häiritä itseään.

Näyttävää, hyvähenkistä ja laajaa rooliseikkailua kaipaaville se on kuitenkin tämän hetken ykkösvaihtoehto, ja vuoden ehdottomia merkkitapauksia. ■

■ Pelin grafiikka on todella vahvasti animevaikutteista. Dragon Ball -artistin mukanaolon huomaa selvästi.

PISTEET: ☆☆☆☆

LYHYESTI: **Huippusuositun roolipelisarjan Euroopan-valloitus alkaa rytinällä. Jos arvostaa perinteisiä konsoliroolipelejä, *Dragon Quest* on parasta pitkään aikaan.**

JÄRJESTELMÄ: PS2 **IKÄSUOSITUS:** S-11 **JULKAISU:** myynnissä
PELAAJIA: 1 **VERKKOPELI:** ei **TESTASI:** Tero Lehtiniemi

PELIARVOSTELUT

DR KAWASHIMA'S BRAIN TRAINING: HOW OLD IS YOUR BRAIN?

Nintendo DS on osoittautunut oivaksi älypelilaitteeksi. Nyt kehiin astuu kuitenkin varsinainen aivojen treenauspeli.

Kyseessä ei kuitenkaan ole perinteinen peli, vaan enemmänkin aivojen treenausohjelma. Professori **Ryuta Kawashiman** tutkimukset aivojen toiminnasta ovat johtaneet hänet luomaan sarjan ajattelun vetreyttämistä edistäviä tehtäviä.

Tässä DS-pelikoneen ominaisuudet tulevatkin esiin: jotta aivot pysyisivät aktiivisina, pelaajan täytyy tehdä monenlaisia asioita. Vastauksia kirjoitetaan, kosketetaan ruudulta tai sanotaan ääneen, ja kahta ruutua hyödynnetään koko ajan.

Peli koostuu lukuisista minipeleistä, joista osa on varsinaista treenausta ja osa kuuluu päivittäiseen aivojen iän testaamiseen. Ikävä puoli pelissä on, että se vaatii käytännössä ainakin jonkinasteista englannin taitoa, sekä kirjoitetun että puhutun. Pelistä on suurille markkina-alueille omat kieliversionsa, mutta suomi ja ruotsi eivät kuulu näihin.

Treenipeleistä osa on yksinkertaisia laskutoimenpidesarjoja. Tavalliseen ruutuun ilmestyy liukuhihnalta yksinkertaisia yhteenlasku-, vähennys- ja kertolaskuja, joihin pitää vastata mahdollisimman nopeasti kirjoittamalla numero kosketusnäyttöön. Kun on pelannut pitkään, saa myös pelitilan, jossa vastaukset annetaan puhumalla.

Reading Aloud -osiossa yksinkertaisesti luetaan pätkä tekstiä ääneen mahdollisimman nopeasti, ja peli laskee lukunopeuden. Mikään ei estä mumisemasta tai jopa olemasta hiljaa ja nakuttamasta valmis-nappia turbovauhtia. Pisteitä tärkeämpää onkin, että pelaaja haluaa oikeasti kehittyä.

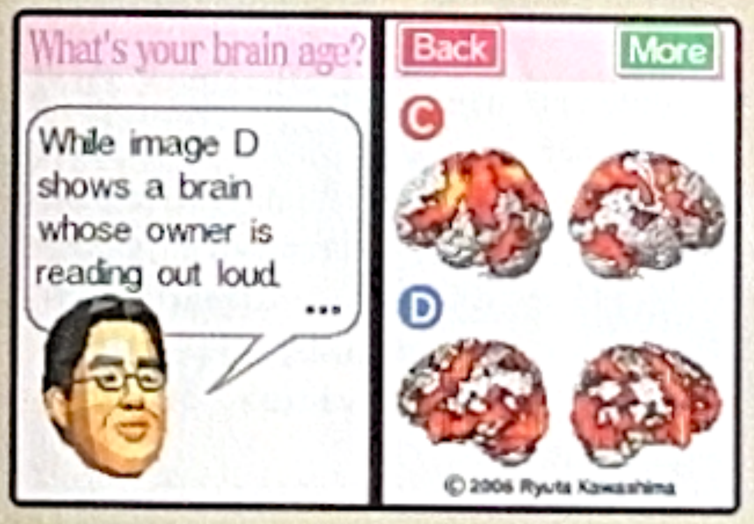
Loput treenausohjelmat ovat matemaattisia: Low to High -osiossa yritetään muistaa vilaukselta nähtyjen numeroiden sijaintia, Head Countissa lasketaan talossa olevien asukkaiden määrää trafiikin jälkeen ja Syllable Countissa laskea tekstinpätkässä olevia tavuja. Triangle Math keskittyy laskutoimenpiteisiin ja Time Lapsessa lasketaan kellotaulujen välisiä aikaeroja – mielenkiintoinen haaste digitaaliaikakaudella.

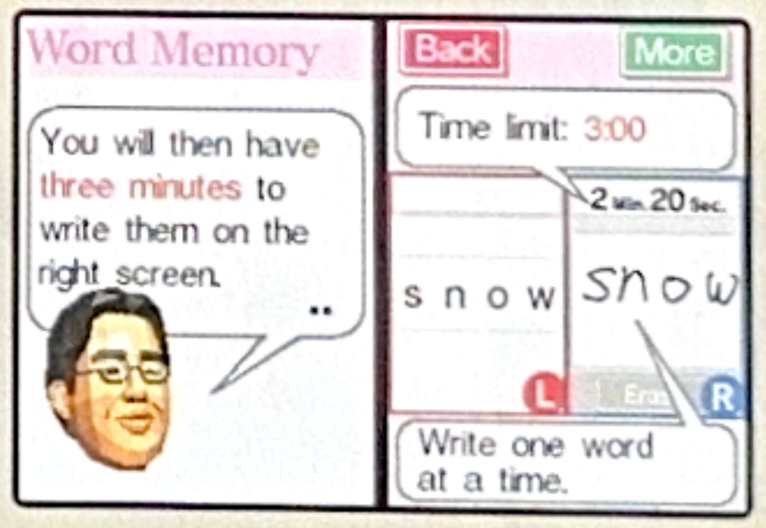
KUINKA KULAHTANUT AJUKOPPA?

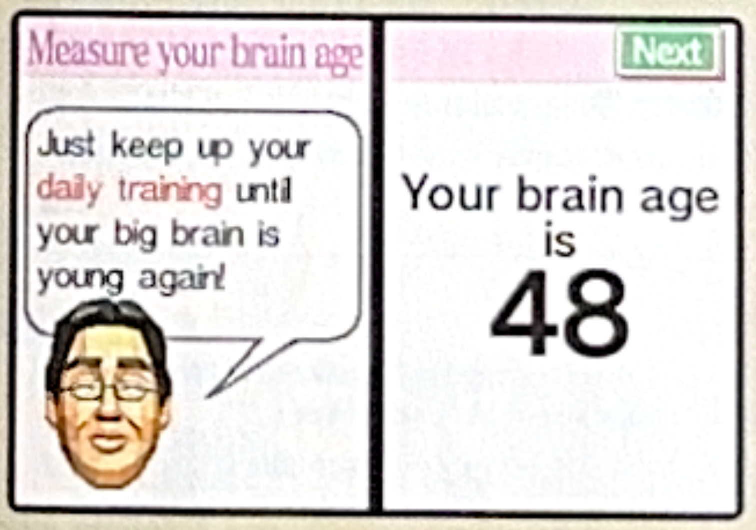
Riittävän treenin jälkeen pelaaja voi testauttaa aivojensa iän. Teorian mukaan aivot ovat vetreimmillään 20-vuotiaana ja väsyneimmillään 80-vuotiaana. Aivojen ikätesteissä muun muassa yritetään muistaa 30 sanan listaa, sanoa värillisten, väriä tarkoittavien sanojen väriä ja vastata kysymyksiin värillisestä, liikkuvasta numerosekamelskasta.

Vaikka peli onkin hauska ja saattaa ainakin pintapuolisesti kehittää aivoja, sen toteutuksessa on omat ongelmansa. Puheentunnistus on ontuva, ja varsinkin sanojen kirjoittaminen on todella hankalaa – peli kun ei näytä mallia siitä, minkälaisia kirjaimia se odottaa näkevänsä. Osa täytyy raapustaa tekstaten, kun taas jotkut selvästi tikkukirjaimin.

Brain Training on silti piristävä peli, eikä se ainakaan sorru muiden kopioimiseen. Parhaimmillaan peli voi olla koko perheen hupia pitkän aikaa ja huonoimmillaan hauska tuttavuus, joka unohtuu pian uutuudenviehätyksen kadottua. ■







■ Peli on todellakin tarkoitettu pitkäaikaiseen harjoitteluun, ja vartin pelaamisen jälkeen siitä ei enää saa pisteitä samana päivänä.

PISTEET: ☆☆☆☆

LYHYESTI: **Piristävän erilainen aivojumppa, josta saattaa olla ihan oikeaa hyötyäkin. Vaatii englannin kielen taidot.**

JÄRJESTELMÄ: DS **IKÄSUOSITUS:** S-3 **JULKAISU:** 9.6.
PELAAJIA: 1 **VERKKOPELI:** ei **TESTASI:** Tero Lehtiniemi

POPOLOCROIS

Sonyn PSP-käsikonsolin pahimpia puutteita on ollut kunnollisten rooliseikkailujen huono valikoima, mutta nyt tilanne alkaa onneksi pikku hiljaa parantua.

PSP:n roolipelivalikoimaa on nyt saapunut täydentämään länsimaissa aikaisemmin julkaisematon, alun perin PlayStationille julkaistu *PoPoLoCrois*-seikkailu. On tosin hieman harhaanjohtavaa puhua yhdestä seikkailusta, sillä PSP-versio sisältää samassa paketissa sarjan kaksi ensimmäistä peliä.

PSP:n *PoPoLoCrois* seuraa samannimisen kuningaskunnan nuoren prinssin Pietron ja tämän ystävien edesottamuksia muutamien, kirjoiksi jaettujen seikkailujen kautta. Tarinoiden juonet eivät häikäise omaperäisyydellään, mutta pelin hahmoissa ja miljöössä on kauttaaltaan mukavan letkeä ja lämminhenkinen tunnelma.

Värikkäiden ja usein laajojen alueiden tutkimista haittaa pelin suurin ongelma, tiheästi viljellyt satunnaistaistelut. Jatkuvasti eteen ponnahtavat pikkuhirviöt ovat kiusallisia, varsinkin kun nopeissa taistelussa aikaa tuhlautuu aivan turhaan latailuun. Helpommilla alueilla taistelun voi kuitenkin automatisoida helpottamaan liikkumista.

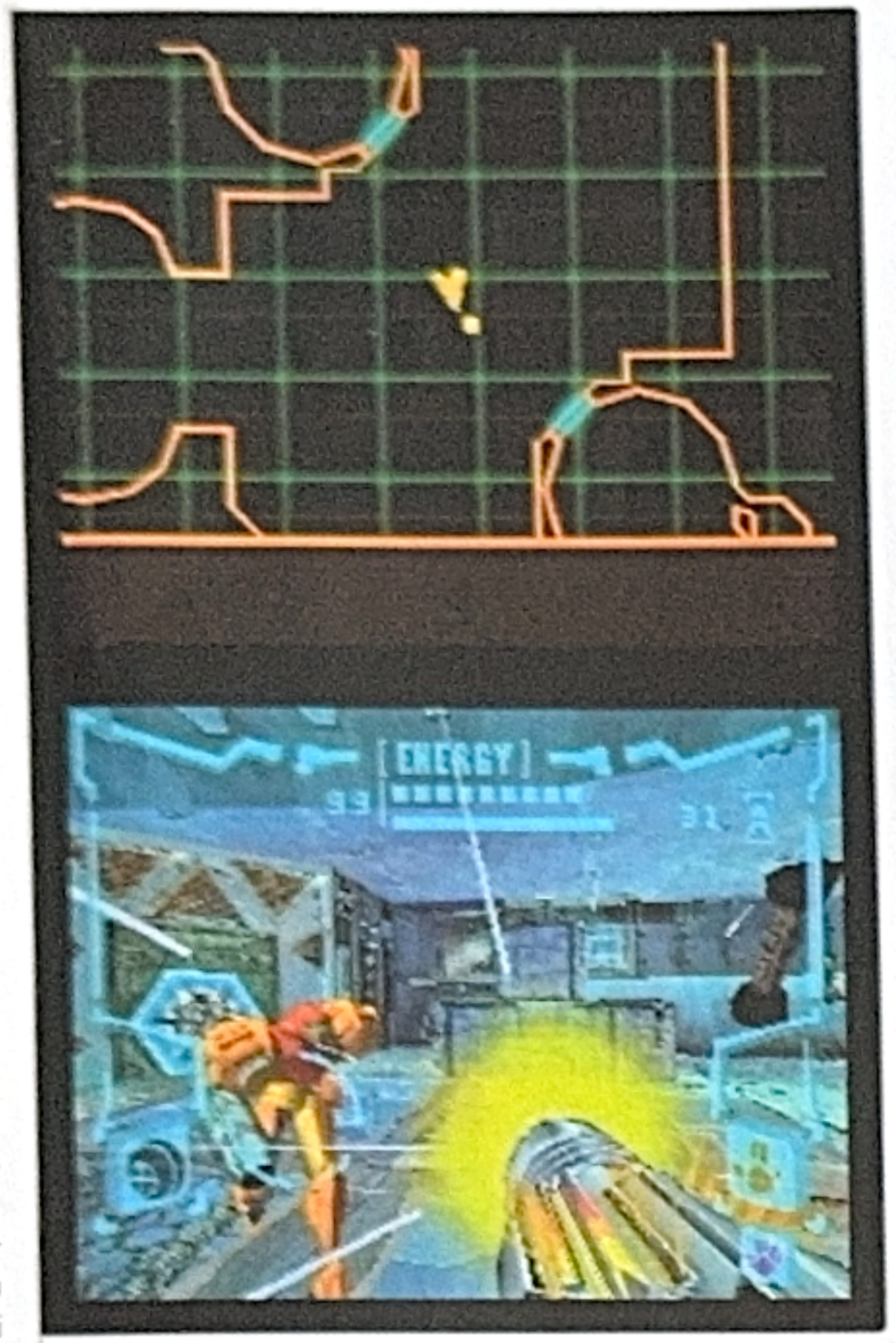
Jos runsaat satunnaistaistelut eivät häiritse, *PoPoLoCrois* on erittäin hyvä hankinta PSP-rooliseikkailua kaipaaville. Suurempia vikoja ei ole, ja noin 30 tunnin pituus on kannettavalle pelille oikein sopiva. ■

■ Yläviistokuvakulma on hyvä ratkaisu, kun halutaan saada ruudun tapahtumat näkymään esteettä miltei tilanteessa kuin tilanteessa.

PISTEET: ★★★

LYHYESTI: **Runsaiden satunnaistaisteluiden pilkkoma japanilainen rooliseikkailukimara.**

JÄRJESTELMÄ: **PSP** IKÄSUOSITUS: **S-7** JULKAISU: **myynnissä**
PELAAJIA: **1** VERKKOPELI: **ei** TESTASI: **Tero Lehtiniemi**



METROID PRIME HUNTERS

Metroid-pelit ovat Nintendon *Zelda*-sarjan tapaan arvostettu ja erityisesti Yhdysvalloissa suurta suosiota nauttiva videopeliperhe.

Naispuolisen avaruuspalkkionmetsästäjä Samus Aranin seikkailuista kertovat pelit ovat olleet GameCuben kahta *Metroid Prime* -osaa lukuun ottamatta perinteisiä 2d-seikkailuja, mutta se muuttuu *Metroid Prime Huntersin* myötä.

Metroid Prime Hunters on fps-peli DS-käsikonsolille. Seikkailu ja uusien alueiden tutkiminen on jätetty paljon aikaisempia osia vähemmälle, nyt pääosassa on räiskintä.

Käsikonsoleilla ei ole juuri nähty tämän tyyppisiä pelejä. Kosketusnäyttö ja ohjauskynä ovat kuitenkin yhdistelmä, joiden avulla pelaaminen muistuttaa pc-pelaajille tuttua hiiri-näppäin-yhdistelmää. Ohjauskynä ohjaa yläruudulla näkyvää tähtäintä käsikonsolin muiden nappien toimittaessa nuolinäppäinten ja liipaisimen virkaa.

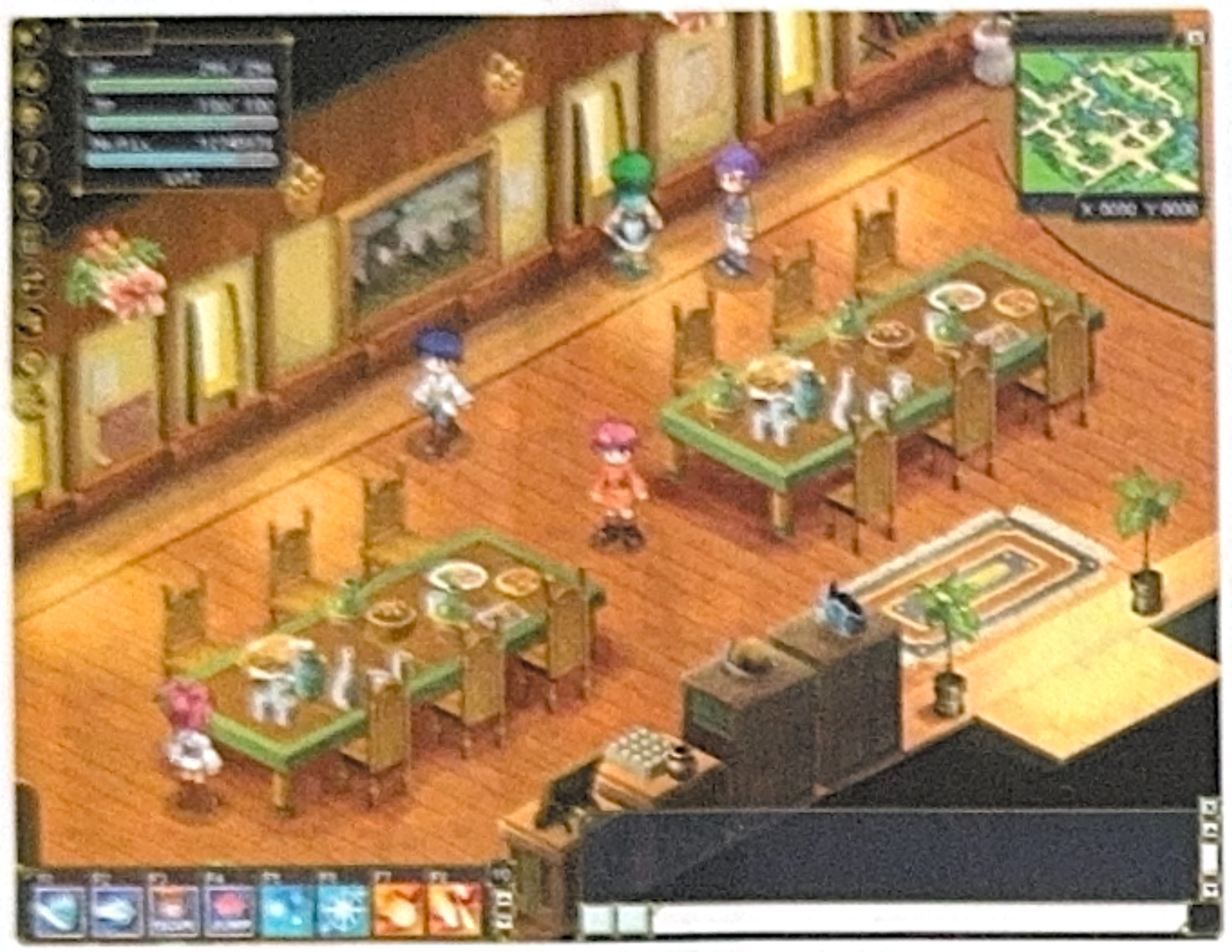
Pelaaminen luonnistuu pienen totuttelun jälkeen, mutta yksin pelattuna *Hunters* ei oikein kiinnosta. Seikkailutunnelman puute harmittaa, kun kyseessä on kuitenkin *Metroid*. Peli vaatii ihmisvastustajia, ja se onkin parhaimmillaan toisia vastaan pelattuina tappomatseina.

Metroid Prime Hunters on toimiva, mutta turhan kokeellisen tuntuinen kokonaisuus. Tappomatsit lähiverkossa kavereiden kanssa ovat hyvää ajanvietettä, mutta seikkailunälkään ovat sarjan muut osat parempi vaihtoehto. ■

PISTEET: ★★★

LYHYESTI: **Hyvin rullaava käsikonsoliräiskintämoninpeli. Ei kuitenkaan innosta yksinpelaamiseen.**

JÄRJESTELMÄ: **DS** IKÄSUOSITUS: **S-11** JULKAISU: **myynnissä**
PELAAJIA: **1–4** VERKKOPELI: **kyllä** TESTASI: **Bo Marttila**



■ Pelin tapahtumia seuraa PSP:n näytöltä mielellään. Söpöä ja tarkkaa.

TALES OF ETERNIA

Japanissa ja Yhdysvalloissa varsin suosittu *Tales*-roolipelisarja on Euroopassa vielä suhteellisen uusi tuttavuus. Sarjan euroedustus oli hieman yli vuoden päivät erinomaisen *Tales of Symphonian* GameCube-version varassa, mutta nyt *Tales*-sarja saapuu vanhalle mantereelle oikein rytinällä. Sonyn PSP-käsikonsolin roolipelivalikoimaa *Tales*-sarjan Euroopan valloitus kasvattaa varsin maukkaalla *Tales of Eternia* -pelillä.

Tales of Eternia alkaa, kun syrjäisessä maalaiskylässä asuvat Farah- ja Reid-nimiset teinit törmäävät metsäreissullaan outoon tyttöön, joka on pölähtänyt taivaalta oudolla aluksella. Tytön kotipaikan etsintänä alkanut reissu saa hyvin pian eeppisiä piirteitä, ja loppujen lopuksi panoksena on vielä enemmän kuin yhden maailman kohtalo.

Pääosin *Tales of Eternia* toimii kuten mikä tahansa rooliseikkailu: sankariporukkaa liikutellaan luolasta ja kaupungista toiseen riittävästi käänteitä ja muistettavia henkilöhahmoja tarjoavan juonen ryydittämänä. *Tales of Destiny II* on PlayStationilla vielä nykymittapuullakin varsin kaunis peli, ja PSP:n ruudulla homma näyttää vielä paremmalta.

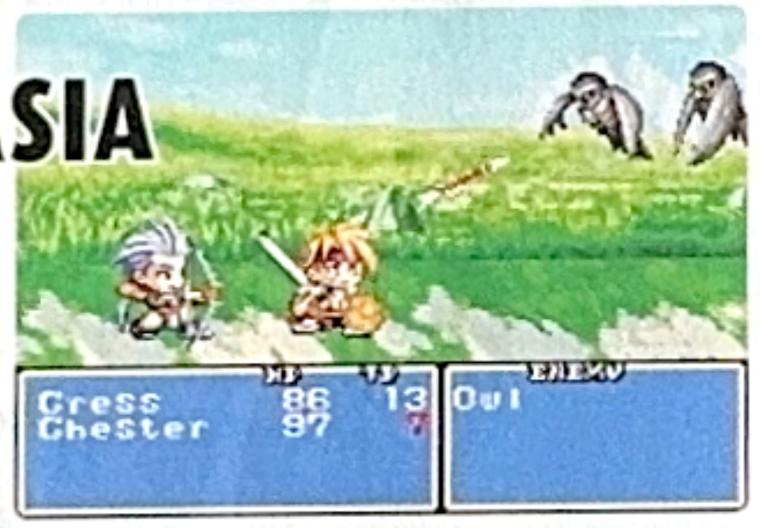
Tales of Eternia on PSP:n roolipelivalikoiman kiistatonta kärkeä, mutta esimerkiksi *Tales of Symphoniaa* pelanneita juonelliset yhteneväisyydet voivat hieman häiritä. ■

PISTEET: ★★★★

LYHYESTI: **Hyvä konsoliroolipeli, joka tulee PSP:lle tarpeeseen.**

JÄRJESTELMÄ: **PSP** IKÄSUOSITUS: **S-11**
JULKAISU: **myynnissä** PELAAJIA: **1** VERKKOPELI: **ei**
TESTASI: **Tero Lehtiniemi**

TALES OF PHANTASIA



Namcon *Tales*-roolipelisarjan Euroopan valloitus jatkuu astetta vanhemmalla nimikkeellä, alustana tällä kertaa Nintendon GBA-käsikonsoli.

Tales of Phantasia sai ensijulkaisunsa kymmenisen vuotta sitten Japanissa Super Famicom -konsolilla, ja ennen nyt julkaistua GBA-versiota peliä ei aikaisemmin ole käännetty englanniksi muiden kuin fanien toimesta.

Tales of Phantasia on sarjan ensimmäinen peli, eikä se juonenkuljetuksellisesti tarjoaa ihan yhtä herkullisia käänteitä kuin sarjan myöhemmät osat. Se kertoo silti varsin perinteisen ja viihdyttävän fantasiatarinan miekkasankarin pojasta, joka yllättävien tapahtumien kautta ajautuu mukaan seikkailuun, jossa peitsen lisäksi taitetaan myös aikaa. Aikamatkailua ei kuitenkaan hyödynnetä ihan yhtä hyvin kuin aiheella paremmin ratsastaneessa Squaren *Chrono Triggerissä*.

Tales of Phantasia on omalla tavallaan aikansa vanki, sillä esimerkiksi sarjalle varsin ominainen reaaliaikainen taistelu on vielä ensimmäisessä osassa hieman lapsenkengissään. Muuten seikkailu on vanhentunut varsin ylväästi.

Peli tarjoaa vahvaa perusmeininkiä, joka ei nykymittapuulla yllätä muttei toisaalta petäkään. Se on nostalgiaa huokuva, mukava ja taatusti riittävän pitkä seikkailu, joskin todellista huippupeliä odottavien kannattaa pitää silmällä *Final Fantasy IV:n* GBA-julkaisua. ■

PISTEET: ★★★

LYHYESTI: **Perinteinen ja perusvahva konsoliroolipeli Game Boy Advancelle.**

JÄRJESTELMÄ: **GBA** IKÄSUOSITUS: **S-7** JULKAISU: **myynnissä**
PELAAJIA: **1** VERKKOPELI: **ei** TESTASI: **Tero Lehtiniemi**

■ Klassisen näköistä menoa. Tällaista oli kuvakerronta aikana ennen Playstationeita ja Xboxeja.

ILMOITUS

Mitä ovat Futuresports-urheilulajit?

Urheiluksi kutsuttavat harrasteet sisältävät kaksi selkeätä tunnusmerkkiä, niitä harrastaessa tulee hiki ja niissä on joku selkeä tavoite. Tavoite on yleisimmin aika tai pisteet. Jos tavoite on aika, pelaajan tulee suoriutua tehtävästä mahdollisimman vähässä ajassa. Jos taas tavoitteena on pisteet, pelaajan on kerättävä enemmän pisteitä kuin vastustajansa määrätyssä ajassa, tai kunnes pelaaja saavuttaa ennalta määrätyn pistemäärän. Aikaa vastaan kilpailessa pelaajan suoritusta voi seurata ja arvostella monella nykyaikaisella menetelmällä, esimerkiksi pikajuoksussa maalikameralla ja starttipistooliin liitettävällä ajanottojärjestelmällä.
Urheilulajeissa joissa kilpaillaan pisteistä joudutaan usein turvautumaan pelkästään ihmisen havannointikykyyn ja arvosteluun.
Onhan ihmisen aivot maailman kehittynein tiedonkäsittelyväline, mutta on asioita joihin edes tämä huippusuoritin ei pysty.
Lajeissa, joissa tulee liikaa tietoa ihmisaivojen käsiteltäväksi, tarvitaan tietokonepohjaisia sovelluksia avustamaan laskutehtävissä.

Kaksi urheilulajia joissa tietokoneita käytetään suorittamaan nämä vaativat lasku- ja arvostelutehtävät on laserhippa ja tanssipelit.

Laserhipassa on tarkoitus kaukosäätimissäkin käytettävällä infrapunasignalilla ja vaarattomalla lasertähtäimellä varustetun aseen välityksellä rekisteröidä osuma toisen pelaajien liiveihin keräten pisteitä joko itselleen tai joukkuelleen.
Jokaisen pelaajan liivi rekisteröi osumat viidessä eri osumakohdassa antaen osujalle pisteitä ja vähentäen osutulta pisteitä.
Peliä pelataan vartavasten rakennetulla sokkeloisella kentällä jossa uv-valo ja usva luo tunnelmaa musiikin rytmittämänä.

Tanssipeleiksi käsitetään ne pelit, joita ohjataan lattialle asetettavalla tanssimatto-ohjaimella.
Tanssimatot ovat muovisia tai metallisia, matalia levyjä, joissa on yleensä neljä painalluksen tunnistavaa isoa painiketta.
Tarkoituksena on osua ennalta määrättyihin musiikin tahdissa kulkeviin askeliin, jotka esitetään nuolina näytöllä.
Mitä lähemmäs musiikin iskua pelaaja osuu painikkeeseen, sitä enemmän pisteitä pelaaja saa.

Futuresports-lajit ovat kuin mikä tahansa hyvä peli; addiktoiva, kehittävä ja hauska.
Positiivisena erona perinteisiin tietokonepeleihin verrattuna on kuitenkin se, että kunto kohoaa ja kilot karisevat.

Molemmat tulevaisuuden urheilulajit ovat osana Valtion Teknisen Tutkimuskeskuksen peliurheilua tutkivaa Exergame-tutkimusta jonka tulokset valmistuvat tammikuussa 2007. Molemmista lajeista järjestetään myös virallisia Suomen mestaruuskisoja.

lisätietoa:
www.laserpelaajat.fi
www.tanssipelit.net

ILMOITUS

APE ESCAPE 3

Sonyn Ape Escape -sarja on tarjonnut koko ensimmäisellä PlayStationilla alkunsa saaneen historiansa aikana varsin viihdyttävää ja erilaista tasohyppelyä.

Metal Gear Monkey. Pelissä väännetään vitsiä muun muassa Konamin hiiviskelypelisarjasta.

Muuten laadukkaan *Ape Escape* -sarjan mainetta tahraa viime vuonna julkaistu *Ape Academy* -minipelikokoelma, jonka *WarioWare* -apinointi kaatui tylsiin peleihin ja heikkoon toteutukseen. *Ape Escape 3* on kuitenkin tuttua ja turvallista apinajahtia. Siinä pahat banaaninpopsijat ovat johtajansa Spectren johdolla vallanneet kaikki maailman tv-kanavat, ja apinoiden maailmanvalloituksen tiellä seisoo vain kaksi peruskouluikäistä sisarusta.

Maailman pelastaminen hoituu siirtymällä keskelle apinoiden valtaamia tv-ohjelmia ja nappaamalla tunkeilijat kiinni erikoisvalmisteisella haavilla. Tv-ohjelmat itsessään ovat ehkä pelin paras idea, sillä apinoiden parodiasta saavat osansa niin western-, toiminta- kuin draamaklassikotkin. Vai miltä kuulostaa esimerkiksi kenttä "A Fistful of Bananas"?

Vaikka vaihtelua eri kenttien välillä löytyykin, on homma periaatteessa yksinkertaista apinajahtia. Valittua pelihahmoa ohjataan ympäri kenttää, ja ympäriinsä vipeltävät apinat reagoivat nuoreen jahtaajansa asianmukaisella kauhulla.

Ympäriinsä loikkivien apinoiden kaappaaminen ei välttämättä onnistu pelkällä haavilla, vaan apuna joutuu usein käyttämään esimerkiksi tainnutuskepin kaltaisia apuvälineitä.

LETKEÄÄ MENOA

Yksinkertaista apinajahtia piristetään satunnaisilla pomotaisteluilla ja erikoistilanteilla. Kenttiä läpäisemällä sankarit saavat muodonmuutosominaisuuksia, joilla voi muuttua esimerkiksi ninjaksi, cowboyksi tai muuksi elokuvatyylisiksi hahmoiksi.

Apinajahtia häiritsevät 3d-tasoloikkien saralla hieman poikkeuksellisesti toteutetut kontrollit, joihin totuttelussa menee aikansa. Kontrolleissa ei varsinaisesti ole mitään vikaa, vaan kyse on lähinnä tiettyjen ominaisuuksien, kuten kameran hallintanäppäimien poikkeuksellisesta sijoittelusta.

Ape Escapen kohderyhmänä on selkeästi perheen pienempi peliväki, ja tämä on otettu huomioon myös pelin vaikeustasossa. Peruskenttien normaalissa läpäisyssä ei suurempaa turhautumista juuri saa hankittua, mutta toisaalta todellisille pelin ystäville on tarjolla erittäin paljon avattavaa lisäsisältöä ja minipelejä. Tarjolla on esimerkiksi apinapahisten taustatarinoita, ja minipeleistä kunniamaininnan ansaitsee *Metal Gear Solid* -parodia.

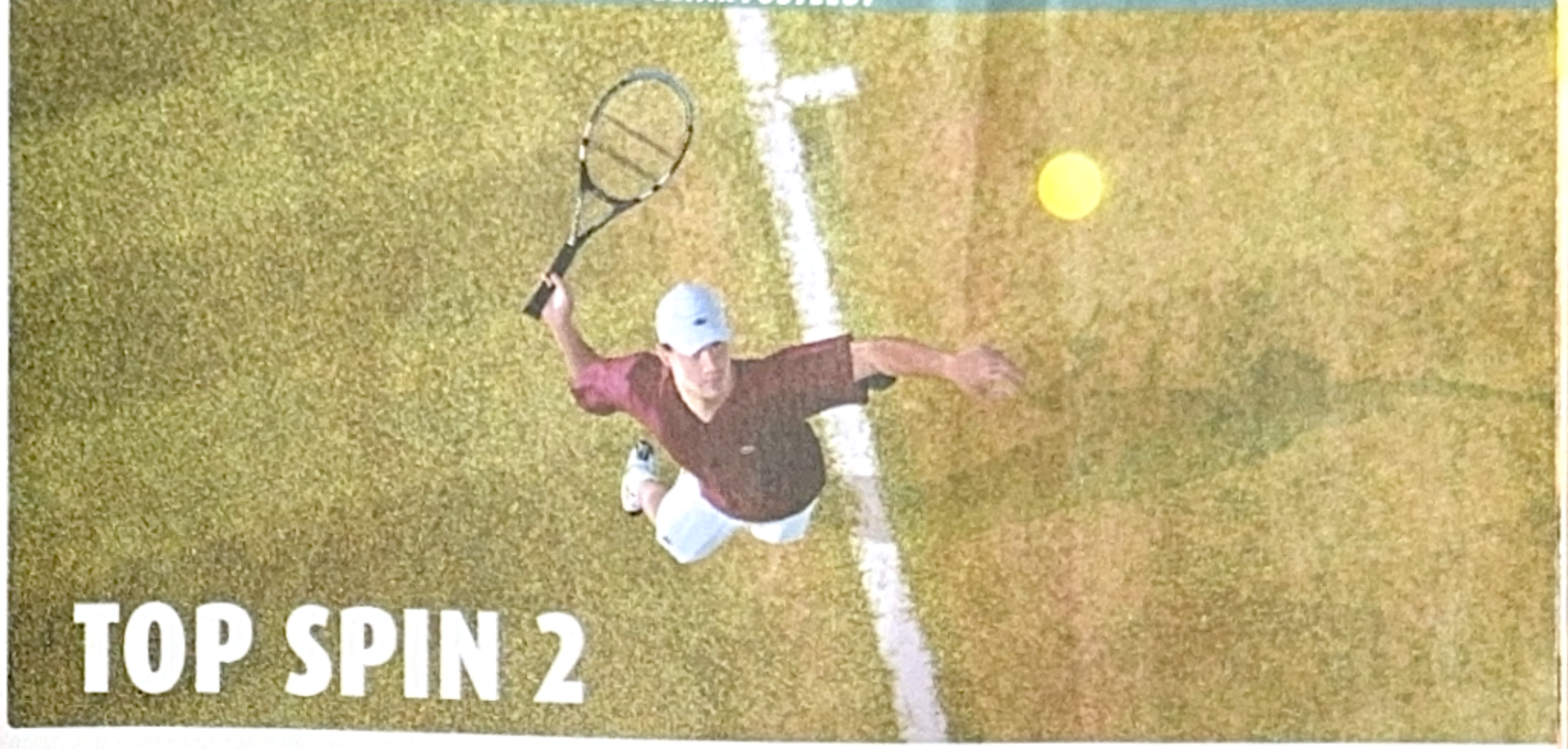
Ape Escape -sarjan arvostaminen ja siitä nauttiminen ovat puhtaasti makuasioita. Jos apinat ainoastaan ärsyttävät eikä pelimekaniikka kolahda, on turha vaivautua kolmannenkaan osan kohdalla.

Vähemmän vakavalla ilmeellä apinajahdista on kuitenkin myös vanhempien helppo nauttia, siitä pitävät huolen erityisesti viittaukset peli- ja elokuvamaailman klassikoihin. ■

PISTEET: ★★★

LYHYESTI: **Koko perheelle sopivaa apinajahtia ja viittauksia elokuviin.**

JÄRJESTELMÄ: **PS2** IKÄSUOSITUS: **S-7** JULKAISU: **myynnissä**
PELAAJIA: **1** VERKKOPELI: **ei** TESTASI: **Tero Lehtiniemi**



TOP SPIN 2

***Top Spin 2* on jatkoa parin vuoden takaiselle, hyvän vastaanoton saaneelle tennispelille. Jatko-osaa varten pyörää ei ole keksitty uudelleen, mutta siihen on sentään pultattu kiinni pyörivä pölykapseli ja kiillotettu hieman kromia.**

Lyöntivalikoimasta löytyy myös björnborgimainen kahden käden rystylyönti. Björnillä ne taisivat kyllä aikoinaan mennä paremmin.

Aitoja tennistähtiä pelissä on 24, kenttiä puolestaan 19. Pelitilat ovat vähälukuiset, mutta riittävät. Paripelin lisäksi voi pelata nelinpeliä, halutessaan sekapareilla. Moninpeli onnistuu joko saman koneen ääressä tai verkon kautta.

MATKANI TENNISTÄHDEKSI

Valtaosa peliajasta vietetään uratilassa, jossa pelaaja nostaa alter egonsa tennismaailman huipulle. Taitoja harjoitellaan tenniskeilailun ja maalitauluihin tähtäilyn kaltaisilla minipeleillä, jotka paitsi kasvattavat tennistähden ominaisuuksia, myös opettavat pelaajalle kullanarvoisia taitoja.

Jokainen tennispeli elää tai kuolee lyöntisysteeminsä mukana. Hyvän järjestelmän tulisi iskostua nopeasti pelaajan selkärankaan, minkä jälkeen joka lyönnillä ei joudu taistelemaan kontrollien kanssa, vaan pääsee pohtimaan pelistrategiaansa.

Tässä *Top Spin 2* onnistuu. Käytössä on neljä peruslyöntiä, joista jokaisella on oma käyttötarkoituksensa. Yksi lyönneistä on hidas turvalyönti, joka ei mene ikinä laittomaksi. Sen avulla on hyvä rauhoittaa vaikeita tilanteita tai pelata aikaa, mutta pisteitä sillä ei juuri poimita.

Muut lyönnit tarjoavat paremmat mahdollisuudet vastustajan ohittamiseen, mutta suuremmalla riskillä. Lyönneille annetaan suuntaa vasemmalla analogitikulla ja tiukoissa paikoissa kentän rajalle suunnattu lyönti kääntyy turhankin helposti rajojen ulkopuolelle.

RISKIÄ ELÄMÄÄN

Lisäjännitystä haluavat voivat käyttää voimakkaita riskilyöntejä. Ne toimivat pienenä minipelinä, jossa pelaajan tulee pysäyttää nopeasti heiluva palkki mittarin huipulle. Helpolta kuulostava tehtävä osoittautuu vaikeaksi, sillä samaan aikaan pitäisi ohjata pelaaja pallon kulkureitille ja tähdätä lyöntiä, eikä koko suoritukseen ole aikaa kuin pari sekuntia.

Hieman yllättävästi peli kannattaa aloittaa uratilan kautta, sillä aidot tennistähdet ovat kaikilta ominaisuuksiltaan niin kovia, ettei heidän välisissään peleissä ole virheille varaa. Amatöörien ottelut ovat hidastempoisempia ja antavat pelaajalle mahdollisuuden opetella rauhassa pelin saloja.

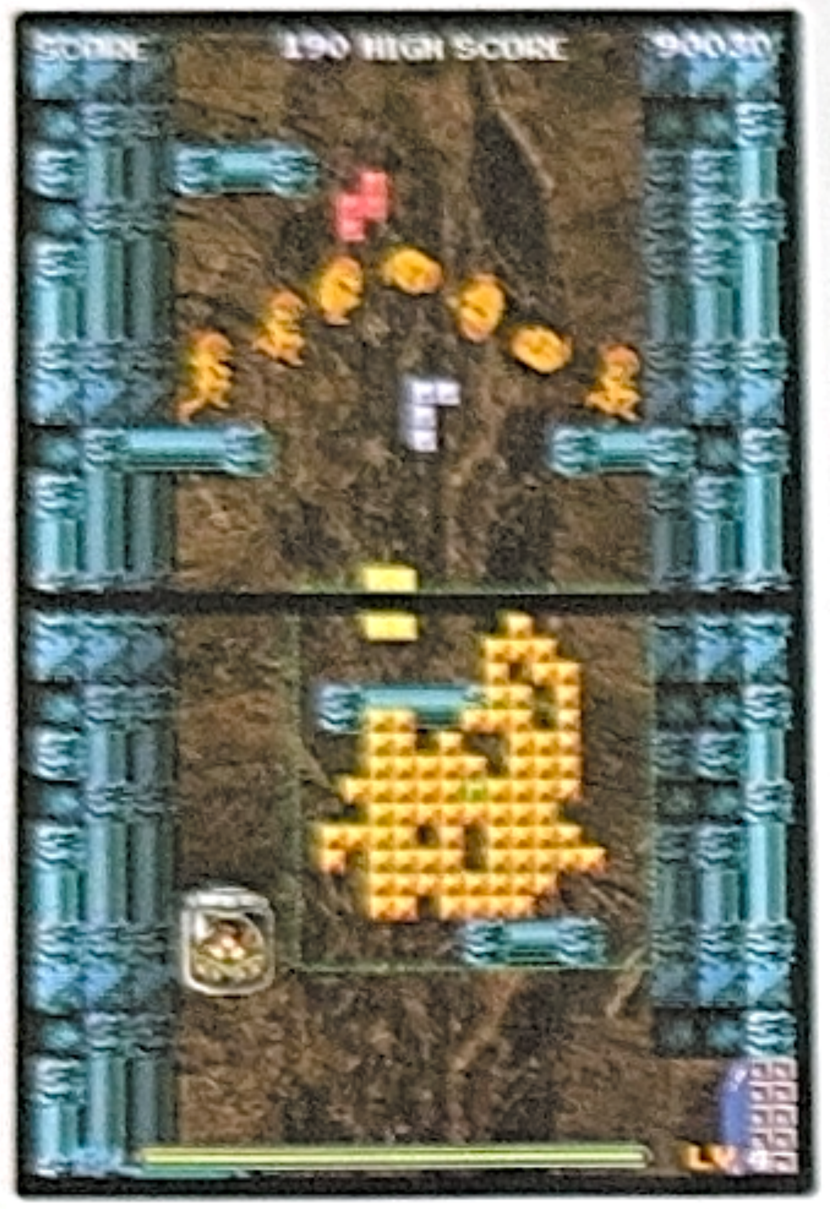
Alkuperäisen *Top Spinin* pelaajat muistanevat vieläkin pelin komean ulkoasun. Tässä suhteessa *Top Spin 2* on pieni pettymys, sillä se näyttää ja kuulostaa melko samalta kuin edeltäjänsäkin. Muutenkin koko peliä voi luonnehtia "riittäväksi". Se hoitaa hommansa asiallisesti tekemättä silti suurta vaikutusta millään osa-alueella. ■

PISTEET: ★★★

LYHYESTI: **Kiinnostava tennispeli, joka olisi kaivannut vielä viimeistä silausta.**

JÄRJESTELMÄ: **Xbox 360** IKÄSUOSITUS: **S-11**
JULKAISU: **myynnissä** PELAAJIA: **1–4** VERKKOPELI: **kyllä**
TESTASI: **Miikka Lehtonen**

Pelaajagalleriassa ovat mukana kaikki kovat nimet. Pelin ulkoasu ei ole kuitenkaan niin näyttävä eikä pelaajien liikehdintä niin gasellimaista, että peliä kannattaisi hankkia pelkästään Venus Williamsin habituksen takia.



TETRIS DS

Tetris saattaa hyvin olla maailman tunnetuin videopeli. Lähelle pääsevät todennäköisesti ainoastaan *Super Marion* ja *Pac-Manin* kaltaiset ikonit.

Alkuperäinen *Tetris*-älypeli ja alkuperäinen Game Boy -käsikonsoli olivat kuin luodut toisilleen – pelikone-peli-yhdistelmää myytiin yhteensä 33 miljoonaa kappaletta. Se auttoi vakiinnuttamaan Nintendon ensimmäisen käsikonsolin aseman markkinajohtajana.

Nintendo DS:n *Tetris* sisältää monia eri versioita alkuperäisestä palikanliikuttelupelistä. On kuitenkin valitettavaa, että ylivoimaisesti paras näistä on alkuperäinen peli. Kosketuskynällä pelattava versio on heikko esitys ja originaalin maustaminen yhden palikan lukittumisella myöhempää käyttöä varten sekin tarpeeton lisä.

Tetris DS on sidottu Nintendo-ympäristöön koristelemalla se japanilaispelitalon tutuilla hahmoilla. Palikkarivien häivyttäminen alaruudulla vaikuttaa yläruudulla viilettävän Nintendohahmon nopeuteen klassisten Nintendo-peliaiheisten teemojen soidessa taustalla. Musiikki on paljon graafisia yksityiskohtia tärkeämpää viihtyvyyden kannalta.

Oli miten oli, jos kotoa ei löydy missään muodossa yhtään *Tetristä*, DS-versio on suositeltava hankinta. Perusversio on edelleen maailman koukuttavimpia pelejä, ja peliä voi pelata yhdellä kasetilla lähiverkossa kymmenenkin pelaajaa, mikäli kaveriporukasta löytyy laitteistoa. ■

PISTEET: ★★★★

LYHYESTI: **Pulmapeli-ikonin uudisversio sisältää turhaa sälää, mutta toimii edelleen kuin tauti.**

JÄRJESTELMÄ: **DS** IKÄSUOSITUS: **S-3** JULKAISU: **myynnissä**
PELAAJIA: **1–10** VERKKOPELI: **kyllä** TESTASI: **Harro Grönberg**

POKÉMON LINK!

Alkuperäiset Pokémon-aiheiset pelit olivat alkeellisia, mutta addiktoivia kevytroolipelejä. Sittemmin pienet hirviöt on nähty taistelemassa areenoilla, flippereissä ja virtuaalikeräilykorttipeleissä. Tässä valossa ei juuri yllätä, että keräilyörkit on pakotettu myös pulmapelimuottiin.

Pokémon Link! on tehty Nintendon kosketusnäytöllä varustetulle DS-käsikonsolille, ja laite sopiikin erinomaisesti tämäntyyppisille peleille.

Pelissä pelastetaan taskuhirviöitä ilkeältä Phobos Battalionilta. Pelaaja on agentti Lucy Fleetfoot, joka siirtää pokémonit turvaan yhdistämällä lajitoverit – samanmerkkiset pokémonit – neljän elukan ketjuiksi, joko vaaka- tai pystysuoraan.

Pikkuhirviöitä liikutellaan ruudulla kosketuskynällä. Se tuntuu ensi alkuun epätarkalta, mutta ennen pitkää ohjausmallin hienous paljastuu. Sen jälkeen ötököiden ketjuttaminen käy kuin tanssi.

Peruskaavaa rikotaan erikois-pokémoneilla ja muilla muuttujilla, joten pelkkiä neljän suoria ei tarvitse kasata. Myös pelin hölmö taustatarina jaksaa viehättää.

Peli on totuttuun tapaan mukavan värikäs ja pirteän näköinen. Pelimusiikki on menevää kamaa, vähän kulmikkaampaa kuin mihin on totuttu. Se sopii kuitenkin erinomaisesti kokonaisuuteen.

■ Yläruudulla näkyy pokémoninpelastussatelliitti, ja alhaalla tuttua ja turvallista harjoittelumaaperää.

Pokémon Link! on parempi peli kuin mitä odottaisi. Tarinapelitilan kanssa ei kauaa nokka tuhise, mutta peruspeli, tetrismäinen ja alati vaikeammaksi kehittyvä yksinpeli toimii hyvänä aivotreeninä. Kaiken kaikkiaan oikein mukava pulmapeli. ■

PISTEET: ★★★★

LYHYESTI: **Pokémoneilla kuorrutettu pulmapeli, joka toimisi hyvin myös ilman pikkuhirviöitä.**

JÄRJESTELMÄ: **DS** IKÄSUOSITUS: **S-3** JULKAISU: **myynnissä**
PELAAJIA: **1–2** VERKKOPELI: **kyllä** TESTASI: **Harro Grönberg**

TILAA PELAAJA-LEHTI!

3 TAPAA TILATA:

1. Täytä
Tämä tilauskuponki ja laita se postiin. Postimaksu on maksettu puolestasi.

2. Netissä
www.pelaajalehti.com/tutustu
Mainitse tarjoustunnus 100 2004.

3. Tekstarilla
Lähetä viesti:
lue pe3kk nimesi yhteystietosi ikäsi
numeroon 16369.
Esim. lue pe3kk matti meikäläinen pelitie 1 a 00100 HKI 21

H-Town Oy / Pelaaja
VASTAUSLÄHETYS
Tunnus 5012279
00003 HELSINKI

Postimaksu maksettu

☑ **KYLLÄ KIITOS!**
Tilaan Pelaaja-lehden 3 kk kestotilausjakson (3 lehteä) tutustumistarjouksena hintaan 9,99 eur

100 2004

PI11

LEHDEN SAAJAN TIEDOT
Nimi:
Lähiosoite:
Postinumero ja toimipaikka:
Puh:
Sähköposti:

LEHDEN MAKSAJAN TIEDOT (täytä vain jos saaja ja maksaja ovat sama henkilö)
Nimi:
Lähiosoite:
Postinumero ja toimipaikka:
Puh:
Sähköposti:
Syntymäaika (ppkkvvvv):
Allekirjoitus:
(huoltajan, jos alle 18v.)

DREAMFALL

Vuonna 1999 ilmestyneen The Longest Journeyn jatko-osa Dreamfall on odotettu uutuus pelimarkkinoilla. Sarjan edellinen peli oli kovasti seikkailupelaajien mieleen, joten odotukset ovat korkealla.

Peli sijoittuu aikaan kymmenen vuotta edellisen pelin jälkeen, ja nyt nuori Zoë Castillo sotkeutuu mukaan kiehtovaan seikkailuun, jossa todellisuuksien väliset rajat hämärtyvät. Kuten edeltäjänsäkin, *Dreamfall* pätee varsinkin vahvoilla naishahmoillaan, mikä ei poikkeuksellisesti tarkoita D-kupin polygoniryntäitä ja isoja pyssyjä, vaan älliä ja persoonallisuutta. Joskus näinkin.

KONSOLIMAISEMPI

The Longest Journeyhin verrattuna *Dreamfall* tuntuu merkittävästi suoraviivaisemmalta tuotokselta. Se ei ole kovin vaikea, eikä pelaajalla juuri ole vaaraa eksyä valmiiksi kartoitetulta reitiltä. Siihen on myös ympätty mukaan toimintaosuuksia ja hiippailua, joita aiemmassa pelissä ei ollut.

Päätös haiskahtaa yritykseltä kosiskella hiukan suoraviivaisempaan toimintaan tottuneita konsolipelaajia, mutta ikävä kyllä ne ovat pelin pahinta antia: hiippailu on kuolettavan tylsää, ja häkellyttävän kömpelöt ja rumat taisteluosuudet hoituvat sokealla nappuloiden hakkaamisella.

Konsolimenosta kertoo myös pc-version pelattavuuden tönkkyys. Hiiren ja näppäimistön yhdistelmä on anteeksiantamattoman kömpelö, eikä siihen selvästikään ole panostettu. Niiden avulla räpeltäminen on niin kurjaa hommaa, ettei peliä pelaa pirukaan ilman pad-ohjainta.

Graafisesti peli on parhaimmillaan hyvinkin komea, joskin kasvoanimaatiot ovat ajoittain hyvin tönkköjä. Ylipäätänsä pelistä puuttuu tasalaatuisuus, eri vaiheiden väliset laadun heittelyt kertovat viimeistelyn puutteesta.

TARINA VIE

Tärkeintä pelissä on kuitenkin tarina, jo se toimiikin varsin hyvin, etenkin kun alun kangertelusta päästään ohi. Starkin teknologinen ja Arcadian maaginen maailma kiehtovat yhä, ja hahmoissakin on mukavasti potkua.

Itse asiassa *Dreamfall* muistuttaa enemmän elokuvaa kuin peliä siinä mielessä, että pelaaja viettää merkittäviä osia peliajasta vain katsellen, kuinka hahmot puhuvat. Dialogin ja näyttelijöiden taso heittelee jonkin verran, mutta pääasiallisesti tarjolla on ihan hyvää kamaa – joskin olisi tietty ihan mukavaa, jos peliä voisi, no, *pelata* vähän enemmän. Myös tietyt kliseet maistuvat tässä vaiheessa puulta, terveisiä vain sinne japanilaisten pelottavien pikkutyttöjen sektorille.

Peliin kannattaa siis suhtautua varauksella, mutta kaikesta huolimatta kyseessä on ihan pätevä tuote. Siinä on puutteita turhankin paljon, ja välillä on selvästi menty siitä, missä aita on matalin, mutta pelin sisältö onneksi korvaa paljon. ■

■ Pojat äheltävät. Taisteluosuudet ovat pelin surkeinta antia.

PISTEET: ★★★½

LYHYESTI: **Kelpo seikkailupeli, mutta ei ikävä kyllä yhtä hyvä kuin esiosansa.**

JÄRJESTELMÄ: **pc, Xbox** IKÄSUOSITUS: **S-15** JULKAISU: **26.5.**
PELAAJIA: **1–4** VERKKOPELI: **ei** TESTASI: **Mikko Rautalahti**

AGE OF EMPIRES: THE AGE OF KINGS

Age of Empires on kuuluisa tosiaikaisten tietokonestrategiapelien sarja, joten monille pelaajille sen ilmestyminen myös Nintendon uudelle käsikonsolille voi olla yllätys. Pc:ltä DS:lle siirtyessään sarja on kuitenkin muuttanut muotoaan paremmin käsikoneelle soveltuvaksi.

■ **Sodan koneet.** Ratsu- ja jalkaväen sekä ampuvien yksiköiden lisäksi käytössä on erilaisia sotakoneita.

■ Uraa! Taistelut kuvataan yläruudussa yllättävän näyttävästi animoituina.

■ Rikki vaan! Jalkaväki häviää pääsääntöisesti ratsuväelle mutta sotakoneet ovat aina alttiita lähitaistelulle.

Nintendo DS:n *Age of Empires: The Age of Kings* on suunniteltu kokonaan uudestaan ja muistuttaa pelattavuudeltaan enemmänkin *Advance Wars* -sarjaa kuin pc:n esikuviaan. Silti alkuperäispelin historiallinen ote on vahvasti läsnä.

Pelissä luotsataan yhtä viidestä kansakunnasta pimeän keskiajan alusta aina renessanssin alkuun asti. Pelaaminen tapahtuu kansakohtaisesti omien kampanjoiden kautta. Tehtävien keskipisteessä ovat kansojen sankarijohtajat, jotka toimivat myös yksikköinä taisteluissa.

KEHITYKSELLÄ VOITTOON

Pelaaminen tapahtuu vuoropohjaisesti ja koostuu oman tukikohdan rakentelusta, tarvittavien resurssien keräämisestä, joukkojen valmistamisesta, teknologian kehittämisestä ja tietenkin taistelemisesta. Tekemistä riittää, mutta onneksi tukikohdan, resurssien ja teknologisen kehityksen kanssa ei joudu näpertelemään liikaa, vaan painopiste on joukkojen liikuttelussa ja sotimisessa.

Teknologiaa voi kehittää neljässä eri vaiheessa, jotka kuvaavat siirtymistä keskiajan alusta renessanssiin. Aikakauden vaihdos tuo pelaajan käyttöön uudenlaista teknologiaa kehitettäväksi sekä uusia ja parempia sotayksiköitä rakennettavaksi.

Sodankäynnissä on onnistuttu säilyttämään tietokoneversion monipuolisuus. Voitto ei irtoa vain muutamaa joukkoyksikköä käyttämällä, sillä lähes jokaisella yksiköllä on jokin erikoiskyky tai etu toisentyyppistä yksikköä vastaan. Avain voittoon löytyykin tarpeeksi monipuolisen armeijan rakentamisesta ja joukkojen käyttämisestä oikein.

VASTINETTA RAHALLE

Ulkoisesti peliä kelpaa katsella. Grafiikka on värikästä, ja taistelut kuvataan hienosti erillisellä ruudulla animoitujen yksiköiden ottaessa mittaa toisistaan. Taistelukohtaukset ohittaa tosin mielellään napinpainalluksella, kun niitä on nähnyt tarpeeksi.

Yksinpelikampanjoista irtoaa hupia noin pariksikymmeneksi tunniksi. Niiden lisäksi voi pelata erillisiä taisteluita sekä yksin- että moninpelinä. Vuoropohjaisuuden ansiosta moninpeli onnistuu näppärästi yhdelläkin pelikoneella sen kiertäessä pelaajalta toiselle vuorojen mukaan. Moninpeli onnistuu myös langattomasti maksimissaan kolmen muun ihmispelaajan kanssa.

Kokonaisuutena *Age of Empires: The Age of Kings* DS:llä on erittäin laadukas strategiapeli. Se hyödyntää oivallisesti sekä esikuvaansa että alustan ominaisuuksia ja onnistuu kääntämään taskukoon rajoitteet pelkäksi plussaksi. ■

PISTEET: ★★★★

LYHYESTI: **Monipuolista vuoropohjaista strategiaa tietokonepeliesikuvien hengessä.**

JÄRJESTELMÄ: **DS** IKÄSUOSITUS: **S-11** JULKAISU: **myynnissä**
PELAAJIA: **2–4** VERKKOPELI: **kyllä (lähiverkko)** TESTASI: **Miika Huttunen**

POLIISIMURHA VIRGINIAN OSAVALTIOSSA

Toukokuun 5. päivänä Virginian osavaltiossa yhden poliisin kuoliaaksi ampunut ja kahta haavoittanut **Michael Kennedy** pelasi joidenkin lähteiden mukaan paljon videopelejä. 18-vuotias Kennedy oli kuitenkin myös syvästi häiriintynyt nuori mies, joka kärsi ystävien mukaan hallusinaatioista, oli puhunut muukalaisista ja saattoi sairastaa skitsofreniaa.

Koulutoverin mukaan tavallisesti sotilasvaatteisiin pukeutunut Kennedy piti väkivaltaisten pelien pelaamisesta ja kertoi kernaasti peleissä suorittamistaan veriteoista. Hän myös kirjoitti outoja runoja ja otti itsestään kuvia kaasunaamari päässä.

Kennedy joutui tekemisiin ampumansa poliisin, **Vicky Armelin**, kanssa tapettuaan koiran. Hän oli joutunut aikaisemminkin tekemisiin poliisin kanssa paettuaan mielenterveyslaitoksesta ja varastettuaan auton pakomatkallaan.

Veriteko tapahtui, kun Kennedy varasti jälleen auton, ajoi Chantillyn kaupungin (noin 40 000 asukasta) poliisiasemalle ja väijytti Armelin sekä tämän seurassa olleen poliisin. *Washington Post* -lehden mukaan Kennedy oli pukeutunut maastoasuun ja hänellä oli mukanaan viisi pistoolia, rynnäkkökivääri ja metsästyskivääri. Kennedyn arvioidaan ampuneen noin 70 laukausta ennen kuin poliisituli tappoi hänet.

Saa nähdä, kuinka merkittävään osaan Kennedyn videopeliharrastus nousee, kun tapauksen käsittely lähtee etenemään.

PELIVIHAA SYVÄSSÄ ETELÄSSÄ

Louisianan osavaltion edustajistossa kiistellään parhaillaan edustaja **Roy Burrellin** HB1318-lakiesityksestä, joka kriminalisoisi "haitallisten" pelien myynnin alaikäisille. Ehdotettu rangaistus tästä olisi enintään reilun 1 500 euron sakot ja/tai enintään vuoden vankeusrangaistus.

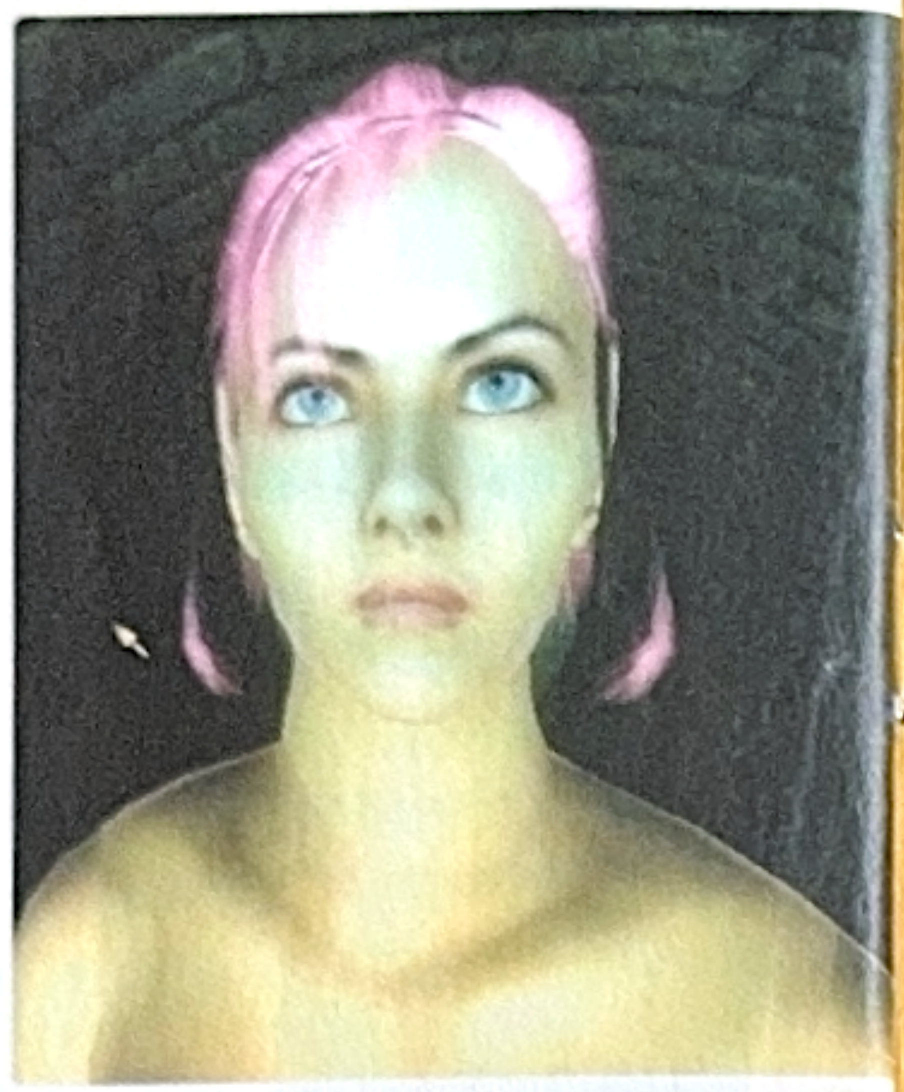
Valitettavasti Burrellin argumentaatio jättää toivomisen varaa. Yksi hänen päätodistajistaan on miamilainen asianajaja **Jack Thompson**, joka tunnetaan videopelivihastaan ja kaukaa haetuista väitteistään siitä, kuinka pelit opettavat lapset tappamaan.

Hänen mukaansa esimerkiksi PlayStation 2:n DualShock-ohjain antaa GTA-peleissä pelaajalle "nautinnollisen värähdyksen aina, kun auton renkaat kulkevat jalankulkijoiden kallojen ylitse", ja tämä luonnollisesti opettaa tappamaan myös tosielämässä. Pelejä ei myöskään suojaa Yhdysvaltain sananvapauslainsäädäntö, vaikka useat osavaltioiden oikeudet ovatkin päättäneet toisin – Thompson sanoo, etteivät pelit ole minkäänlaista puhetta vaan "laitteita" tai "välineitä".

Burrellin oma retoriikka ei ole juuri parempaa. Hänen mukaansa videopelit ovat rasistisia ja rohkaisevat väkivaltaan vähemmistöjä vastaan. Burrellin itsensä antamat esimerkit näistä peleistä eivät kuitenkaan ole vähittäismyynnissä olevia tai ikärajasuositusprosessin läpikäyneitä pelejä, vaan internetistä löytyviä Flash-animaatioita ja muita viritelmiä, joihin pelien myyntiin vaikuttavan lakiehdotuksen valta ei kuitenkaan ulottuisi.

Toivoa sopii, että Burrellin kollegat harjoittavat asiaankuuluvaa lähdekritiikkiä päätöstä harkitessaan.

OBLIVION-roolipeli suurennuslasin alla



Suomessakin erittäin suosittu ja korkealle arvostettu *The Elder Scrolls IV: Oblivion* -roolipeli ei sovellukaan aikaisemman ikärajamerkinnän mukaiselle kohdeyleisölle Yhdysvalloissa.

Pelin alkuperäinen ikärajaluokitus oli T, joka vastaa jotakuinkin Valtion elokuvatarkastamon S-11-ikärajamerkintää. Ikärajamerkintä kuitenkin muuttui, ja se on nykyään M, eli peli ei sovellu jenkkiasteikolla alle 17-vuotiaille.

Tässä yhteydessä on kuitenkin hyvä muistuttaa, etteivät eurooppalainen ja yhdysvaltalainen ikärajakäytäntö ole suoraan verrattavissa toisiinsa. Yhdysvalloissa asteikon yläpäässä on kaksi luokitusta: yllä mainittu M sekä AO, joka tarkoittaa käytännössä alle 18-vuotiailta kiellettyä.

Oblivionin ikäsuosituksen muutoksen taustalla ei ole pelin oma sisältö, vaan pelko pelikoodiin piilotetun sisällön paljastumisesta. Julkaisija Take-Two Interactive ennakoi siis samanlaista kohua, kuin minkä *GTA: San Andreas* -pelin piilosisältö aiheutti, ja toivoo, että ikärajan nostaminen ehkäisee liian melun.

Oblivion on paljastunut Yhdysvaltain ikäsuosituksista huolehtivan ESRB-järjestön tutkimuksissa ilmoitettua väkivaltaisemmaksi. Sitä suurempi syy muutokseen on kuitenkin mitä suurimmalla todennäköisyydellä se, että pelin pc-versiosta on löytynyt tiedosto, jota muokkaamalla pelin naishahmot saa esiintymään yläosattomissa.

Tämä hahmomallinnukseen osana kuuluva tiedosto ei ole suoraan muokattavissa, sitä varten täytyy hakea työkalut verkosta. Vastuu on kuitenkin kaikesta päätellen jälleen julkaisijalla, joten ikärajaa muutettiin.

The Elder Scrolls IV: Oblivionin uusista painoksista löytyy uusi ikärajamerkintä ja niistä poistetaan kyseinen osa pelikoodista.

Vaikka Take-Two toimikin ripeästi, julkaisijaa aikaisemmin höykyttänyt poliitikko, Kalifornian senaattiin havitteleva **Leland Yee**, ehti jälleen esittää mielipiteensä yhtiön toiminnasta.

– Take-Two Interactive ei vain opi. Ei ole kulunut kymmentäkään kuukautta siitä, kun yhtiö viimeksi huiputti vanhempia piilottamalla seksisisältöä jo muutenkin äärimmäisen väkivaltaiseen peliin, ja valehteli ettei ollut sallinut tätä, Yee tylytti.

Yee arvosteli kovin sanoin myös pelien ikärajat päättävää ESRB-järjestöä leväperäisyydestä. Hänen mielestään pelejä ei tarkasteta riittävän hyvin. Yeen mukaan ESRB luottaa liikaa julkaisijoiden sanaan.

Vielä toistaiseksi tällä muutoksella ei ollut vaikutusta Suomessa myytävien *Oblivion*-pelien S-15-suositusikärajaan.

RÄISKINTÄPELIMODIT poliittisessa käytössä

Räiskintäpelejä käytetään kouluttamaan lapsia tappamaan? Näin ainakin uutistoimisto Reutersin jutussa, jonka mukaan pelimuunnokset ovat osa maailmanlaajuisista propagandakoneistoa. Militanttimuslimit pyrkivät vaikuttamaan uutisen mukaan pelimodien avulla nuoriin ja värväämään nämä puolelleen.

Al-Qaidan ja muiden järjestöjen jäsenet ovat muuttaneet muun muassa EA:n *Battlefield 2* -pelin sisältöä siten, että yhdysvaltalaiset joukot kuvataan pelissä vihollisina ja pelaaja ohjaa vastapuolen sotilaina alkuperäisversiossa esiintyneitä kiinalaisia ja länsiaasialaisia sotilaita.

Modeissa ei ole tyydytty pelkästään järjestämään uudestaan perusasetelmia: muutokset ulottuvat myös välianimaatioihin. Niissä kuullaan muun muassa kertomuksia vääräuskoisten lentämien taisteluhelikoptereiden iskuista siviilikohteisiin ja otteita presidentti **George W. Bushin** terrorismin vastaista sotaa koskevista lausunnoista.

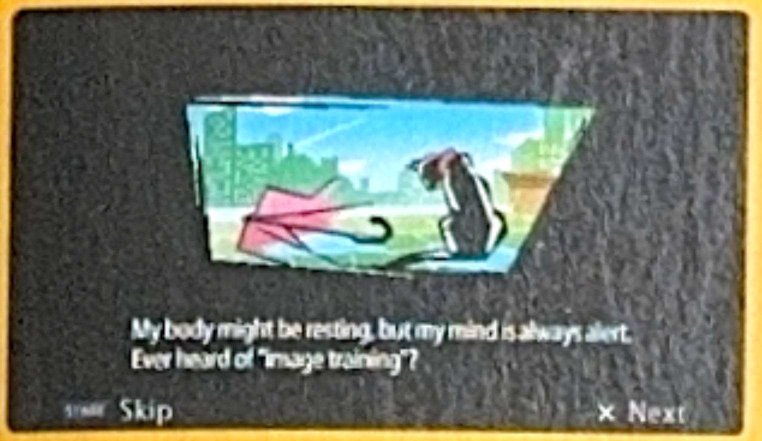
EA:n puhemies **Jeff Brownin** mukaan tällainen on valitettavaa, mutta pelien modaamisen estäminen on käytännössä mahdotonta.

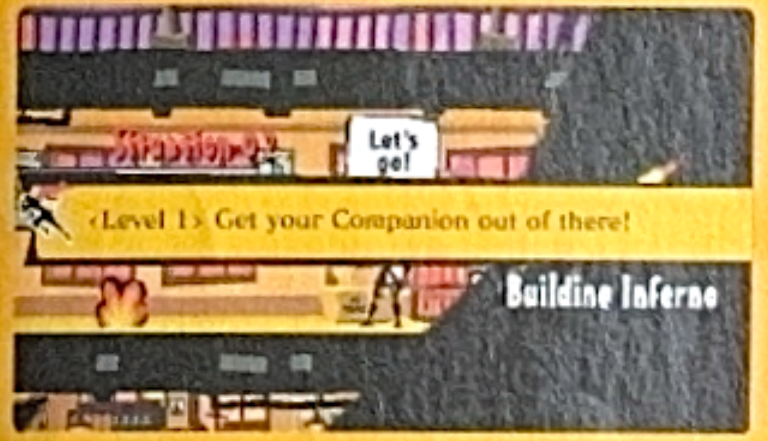
– Pelien muokkaaminen on kuin piirtäisi viikset meidän maalaamallemme kasvokuvalle, Brown kuvaili.

EXIT

PSP, S-7

Ammattimainen ihmisten-pelastaja Mister Escape, tai tuttavallisemmin Mr. ESC, ei tunne sanaa mahdoton. Mr. ESC on pelastustehtävien yksinäinen susi, joka vihaa suuria väkijoukkoja ja työskentelee sen vuoksi aina yksin.





Sarjakuvamaista. Exitin ilme on viehättävän tyylitelty ja erilainen. Tällaista soisi näkevän useamminkin.

Voimaa vaikeisiinkin pelastustehtäviin Mr. ESC saa päivittäisestä kahviannoksestaan, jonka avulla hän saattaa tehtävät aina loppuun saakka, mikäli palkasta sovitaan.

Exit pohjaa pelinä löyhästi jo klassikoksi muodostuneeseen *Lemmings*-sopulipulmapeliin. *Exit* on kuitenkin uudenlainen sekoitus tasohyppelyä ja älypeliä, jossa edellä mainitut elementit ovat keskenään sopivassa suhteessa.

Pelaaja joutuu käyttämään päättelykykyään, jotta erilaiset tasot olisi mahdollista läpäistä. Peli sisältää sata erilaista tasoa ja niitä on mahdollista ladata verkkoyhteyden kautta lisää. Kokonaisuutena peli on tyylikkäästi toteutettu ja sen sarjakuvamainen, tyylitelty grafiikka hivelee yksinkertaisuudellaan silmiä.

Pelin harjoitteluradoissa opetellaan käyttämään Mr. ESCin monipuolista liikevalikoimaa, johon kuuluvat muun muassa hyppeleminen, esineiden liikuttelu, pelastettavien ihmisten ohjailu ja erilaisten esineiden käyttö.

Hahmon ohjaaminen on sujuvaa ja loogista. Alun jälkeen peli vaikeutuu sopivan tasaisesti ja myöhemmissä radoissa pelaajan harmaat aivosolut ja älynystyrät joutuvatkin jo kovalle koetukselle.

Kuten niin monien pelien kohdalla, ei tämäkään peli sisällä suomenkielisiä ohjeita. Tämän lisäksi kaikki pelin sisällä annettava ohjeistus on sekin englanniksi, minkä vuoksi nuoremmat pelaajat tarvitsevat aikuisten apua niiden ymmärtämiseksi.

Pelin suositusikäraja on 7+ (PEGI), mikä merkitsee sitä, ettei peliä suositella alle peruskouluikäisille lapsille.

Lisäksi takakannesta löytyy sisältömerkintänä kauhu-symboli (PEGI), jonka perusteella pelin olettaisi sisältävän kauhuelementtejä. Näin ei kuitenkaan ole, ja symbolin käyttö vaikuttaa lähinnä markkinointikikalta, jolla peliä pyritään myymään suurempia määriä myös aikuisille pelaajille.

Yhdysvaltalaisen ESRB-luokituksen mukaan peli sisältää lievää piirrosväkivaltaa. Tämä on kyllä liioiteltua, sillä *Exitin* väkivalta on lähinnä pelin päättymisen aiheuttavia onnettomuuksia, jotka on toteutettu täysin verettömästi ja liioitellemattа eli paremmalla kuin hyvällä maulla. Tämän johdosta peli sopii mainiosti lapsille. Pelissä ei ole väkivaltaan rinnastettavia elementtejä.

Exit on toimivaa ja mukaansatempaavaa kokoperheen peliviihdettä, josta voivat nauttia pelaajat vauvasta vaariin. Parhaimmillaan tällainen älypeli toimii esimerkiksi pitkillä automatkoilla. Peliin uppoutuu eikä matkan tylsyys haittaa.

Peli voi myös innostaa aikuiset auttamaan nuorempia pelaajia tasojen läpäisemisessä. Ja mikä olisikaan mukavampaa kuin, että pelaaminen olisi lasten ja aikuisten yhteinen tapahtuma, josta nauttivat kaikki. ■

KIRJOITTAJAT

Jari Hourula (yhteisöpedagogi AMK), 33, on työskennellyt vuosia erityisnuorisotyöntekijänä sekä tehnyt pitkään lastensuojelutyötä perheiden parissa. Jarin erityisenä kiinnostuksen kohteena on mediaväkivalta. Jari on pelannut peliuransa aikana lähes kaikilla mahdollisilla pelikoneilla alkaen vanhoista tv-peleistä ja päätyen nykyisiin konsoleihin.

Rieti Kuitunen (sosionomi AMK), 30, on työskennellyt pitkään nuoriso- ja kasvatusalalla sekä lastensuojelutyössä. Rieti on aina ollut erityisen kiinnostunut erilaisista roolipeleistä ja sosiaalisen vuorovaikutuksen mahdollistavista moninpeleistä. Rieti on koko pitkän peliuransa aikana pelannut monipuolisesti lähes kaikilla mahdollisilla pelikoneilla.

KING KONG

Peter Jacksonin pitkäaikainen lempiprojekti, *King Kong*, ilmestyi teattereihin vuoden 2005 joulukuussa. Vuoden 1933 klassikkoelokuvan uusintafilmatisointi vei eeppisyyden uusiin mittoihin tuoden kuolemattoman tarinan kaunottaresta ja hirviöstä päivitettynä uudelle vuosituhannelle. Juoni on pysynyt täsmälleen samana, vaikka kestoa onkin lähes tuplaten.

Elokuvatuottaja Carl Denham saa kuulla uransa vetelevän viimeisiään ja päättää haistattaa pitkät ylemmälle portaalle. Mukaan tarttuvat täysiverinen kuvausryhmä näyttelijöineen Denhamin matkatessa firman laivalla kohti uuden elokuvansa kuvauspaikkaa, salaperäistä Pääkallosaarta. Paikan päällä jättiläismäinen gorilla kidnappaa kuitenkin elokuvan näyttelijättären. Yksinkertainen kuvausretki muuttuukin uskaliaaksi pelastusyritykseksi esihistoriallisen saaren syvyyksiin.

Reilun kolmituntisen kestonsa puitteissa *King Kong* alkaa puuduttaa jo hyvin varhaisessa vaiheessa. Saksien olisi soinut käyvän useammin lähdemateriaalin kimppuun, sillä vaikka menoa ja melskettä riittää, ovat kohtaukset usein aivan liian pitkitettyjä. Lukuisat toimintakohtaukset toistavat kaiken lisäksi samaa lähelta piti -tilannetta kyllästymiseen saakka.

Visuaalisesti itse Kong on mestarillinen taidonnäyte tietokoneella tehdystä hahmosta. Aidonnäköinen ja -tuntuinen gorilla on yhtä taustan ja näyttelijöiden kanssa, eikä hahmon keinotekoisuutta erota kovinkaan helposti. Valitettavasti muusta elokuvasta ei voi juuri samaa sanoa. Vaikka tehosteet suurimmaksi osaksi näyttäviä ovatkin, ne tuntuvat kuuluvan enemmän videopeleihin kuin elokuviin.

Julkaisu on teknisesti erinomainen. Kuva ja ääni ovat lähes virheettömät, ja täydellistä testausmateriaalia hyvän kotiteatterin omistajille. Kahden levyn julkaisussa on tarjolla lisämateriaaliksi dokumentteja reilun kolmituntisen edestä, kun taas yhden levyn julkaisun ekstravalikoima on varsin suppea muutamine mainoksineen. ■

PISTEET: ★★½

OHJAUS: **Peter Jackson** PÄÄOSISSA: **Naomi Watts, Adrien Brody, Jack Black** KATSELI: **Joonas Pikkarainen**

WOW, MIKÄ LEFFA!

Hollywoodin tuotantoyhtiöt ovat iskeneet silmänsä *World of Warcraft* -massiiviverkkoroolipelin menestykseen. Legendary Pictures on haalinut itselleen elokuvaoikeudet *WoW*-maailmaan, mutta tulevasta filmatisoinnista ei ole liiemmin tietoa herunut. Yhtiön edustaja **Jon Jashni** paljasti kuitenkin, ettei elokuva tule jatkamaan mitään *Warcraft*-peleissä nähtyä tarinaa, vaan sijoittuu pelkästään samaan maailmaan. Jashni myös kehui maailman rikasta mytologiaa, eikä halua tehdä elokuvasta jälleen yhtä pelileffafloppia.

HAN SOLO AMPUUKIN ENSIN

George Lucas on taipunut fanien jatkuvaan painostukseen. Alkuperäiset, muokkaamattomat *Tähtien sota* -elokuvat tullaankin julkaisemaan dvd:llä syyskuussa. Levyt sisältävät alkuperäisen restauroinnin lisäksi jo ilmestyneet vuoden 2004 restauroinnit. Julkaisujen rajoitetut painokset ovat myynnissä syyskuun 12. päivästä vuoden loppuun saakka. Tämän jälkeen ne vedetään pois markkinoilta. Eurooppaan levyjen pitäisi ilmestyä samoihin aikoihin.

ROMUSFÄÄRISTÄ RAUTATAIVAASEEN

Star Wreck: In the Pirkinning -elokuvan tekijät eivät jää toimettomiksi. Jo tämän vuoden alussa aloitettiin uusi projekti, kutsumanimeltään *Rautataivas*. Aivan kuten *Star Wreck*, myös se tullaan jakamaan ilmaiseksi. Elokuva jatkaa scifin ja komedian yhdistelmää, mutta tällä kertaa hieman vakavammalla otteella. Vasta käsikirjoitusvaiheessa olevalla projektilla ei ole vielä ilmestymispäivää. "Seitsemää vuotta emme tule tällä kertaa kuluttamaan", rauhoittelee tuottaja **Samuli Torssonen.** (koonnut Joonas Pikkarainen)

Oikaisu: Edellisen numeron *Lord of War* -arvion kirjoitti Joonas Pikkarainen, eikä Markku Pajulahti.

TYTTÖ SINÄ OLET TÄHTI

Dome Karukosken debyyttielokuva *Tyttö sinä olet tähti* kertoo omaa tietään kulkevan hiphop-dj:n ja laulajan urasta haaveilevan tytön rakkaustarinan. Intohimo musiikkiin ajaa Sunen ja Nellin yhteen, vaikka Sune pelkääkin naisia ja Nellillä on elämänsä suhteen muita suunnitelmia.

Lyhyehköstä pituudestaan huolimatta elokuva tuntuu pidemmältä. Siihen on saatu tiivistettyä pidemmän elokuvan tunnelma ja sisältö, mikä on pelkästään positiivista. Kokonaisuus on myös kaikin puolin kunnossa: ohjauksen lisäksi käsikirjoitus, lavastus ja etenkin musiikki ovat ehdottomasti huippuluokkaa. Tämä elokuva on jopa niin kansainvälistä tasoa, että sen aikana paikoin unohtaa seuraavansa suomalaista elokuvaa. Julkaisu on myös teknisesti erinomainen. Anamorfinen kuva on nätti ja värit toistuvat tunnelmaa korostaen. Ääniraidalla puhe ja taustahälinä/musiikki on miksattu päällekkäin, joten puheesta ei aina tahdo saada selvää. Hauska ja mielenkiintoinen lisämateriaali täydentää muutoinkin hienoa pakettia. ■

PISTEET: ★★★★★

OHJAUS: **Dome Karukoski** PÄÄOSISSA: **Samuli Vauramo, Pamela Tola** KATSELI: **Markku Pajulahti**

TULIKÄRPÄSTEN HAUTA

Laadustaan tunnetun Studio Ghiblin *Tulikärpästen hautaa* (1988) pidetään yleisesti yhtenä parhaista japanilaisista animaatioelokuvista. Se omalta osaltaan osoitti, että animaatiotekniikkaa voidaan käyttää kaikenlaisten tarinoiden kertomiseen. *Tulikärpästen hauta* on kaunis, mutta koskettavan surullinen ja tunteisiin vetoava kertomus kahden lapsukaisen selviytymiskamppailusta sodan julmuuksien keskellä. Jo elokuvan ensimmäinen kohtaus paljastaa vääjäämättömän murheellisen lopun.

Lapsien äidin saatua surmansa suurkaupunkeihin kohdistuneissa suurpommituksissa vain 14-vuotias Seita jää yksin suojelemaan pikkusiskoaan Setsukaa. Elintarvikkeet ja vaatteet ovat harvinaista ylellisyyttä, joten vapaamatkustajiksi mielletyt sisarukset eivät saa osakseen myötätuntoa edes sukulaisiltaan. Sodan tuhoava mielettömyys jättää rujon jälkensä jokaiseen.

Kaksilevyisellä dvd-julkaisulla varsinkin kuva on loistava. Mukana on muun muassa haastatteluja ja historiallinen dokumentti, kuvakäsikirjoitus sekä kuvagalleria. ■

PISTEET: ★★★★★

OHJAUS: **Isao Takahata** PÄÄOSISSA (äänet): **Tsutomu Tatsumi, Ayano Shiraishi, Yoshiko Shinohara, Akemi Yamaguchi** KATSELI: **Vesa Jalkanen**

PELAA!-LEHDEN DVD-SIVUN TOIMITTAA:

FILMIFIN
WWW.FILMIFIN.COM

PELAA!-LEHDEN 12. NUMEROSSA MUUN MUASSA SEURAAVAA:

AUTOT

PELAA!-lehti vieraili animaatiostudio Pixarin luona San Franciscossa, Yhdysvalloissa. Lehdessä kerrotaan tulevasta Autot-animaatiosta ja siihen pohjautuvasta videopelistä.

LOCOROCO

Sonyn PSP-käsikonsolille kehitetty hilpeä hassuttelu, jossa pelaaja ohjaa pelimaailmaa kallistelemalla hölmönhauskoja hahmoja. Kuulostaa ja näyttää kummalliselta, mutta rullaa kuin unelma!

FORMULA ONE 06

Täysi lisenssi ja mahdollisuus pelata samaa rataa kaverin kanssa PlayStation 2:lla ja PSP:llä! Seuraavalta viralliselta F1-peliltä on syytä odottaa paljon.

SEKÄ PALJON MUUTA PELEIHIN JA PELIEN MAAILMAAN LIITTYVÄÄ! 12. NUMERO ILMESTYY 1.8.

WWW.PELAA.INFO

ETHÄN HALUA MISSATA YHTÄÄN PELAA!-LEHTEÄ?

KYLLÄ, haluan PELAA!:n vuodeksi (6 nroa.) kotiin hintaan 9,95 €

Ethän halua missata yhtään PELAA!-lehteä? Tilaa PELAA! nyt kotiin kannettuna erittäin edullisesti!

Nimi

Lähiosoite

Postinro ja postitoimipaikka

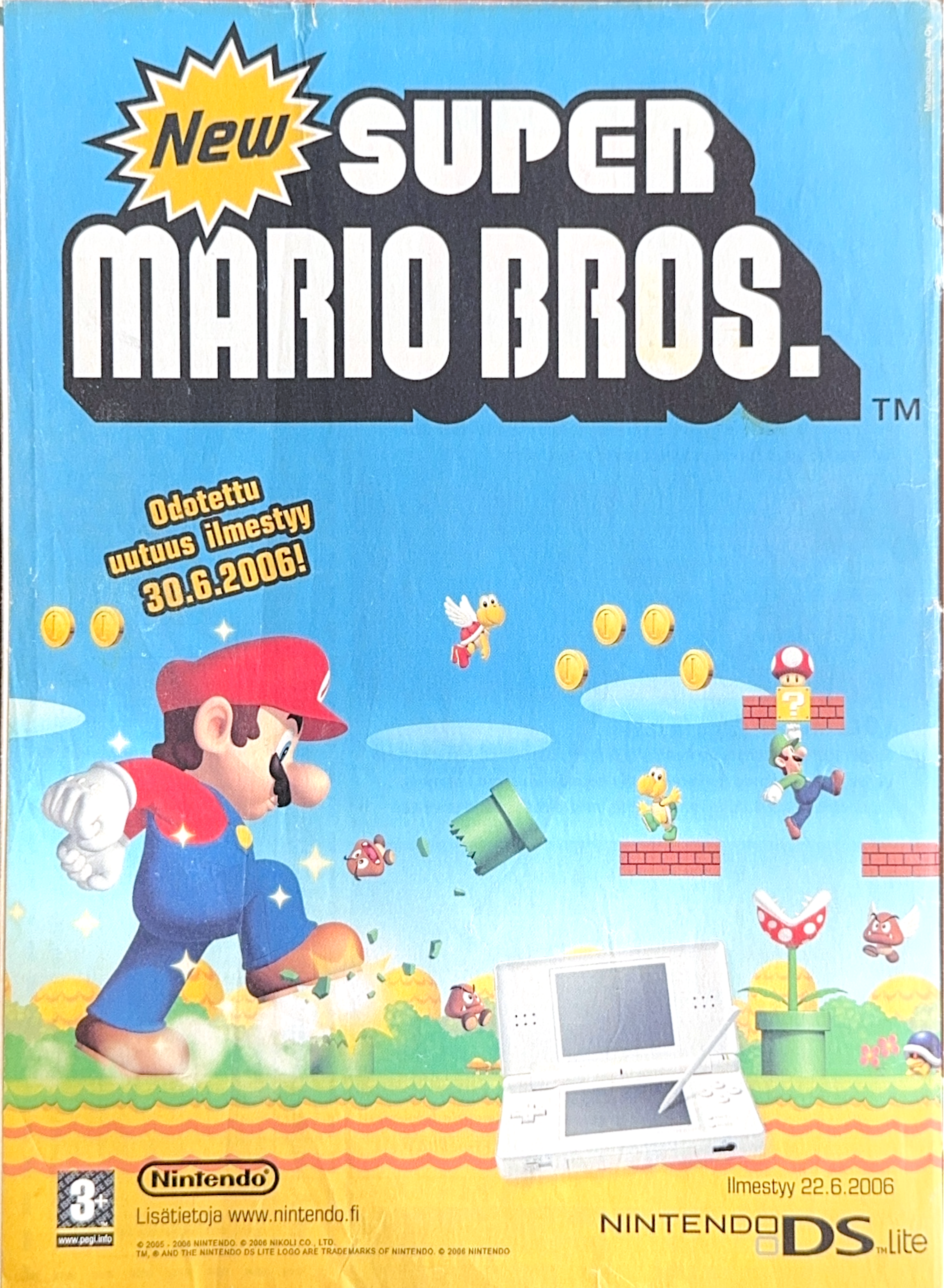
Kotipuhelin, myös suuntanro. Sähköposti

Allekirjoitus (huoltajan, jos alle 18v.)

Vain allekirjoitetut kupongit käsitellään! Tarjous voimassa vain tällä kupongilla!

Vastaanottaja maksaa postimaksun

H-Town Oy/PELAA!
VASTAUSLÄHETYS
Tunnus 5012279
00003 HELSINKI


New
SUPER
MARIO BROS.
TM
Odotettu
uutuus ilmestyy
30.6.2006!
3+
www.pegi.info
Nintendo®
Lisätietoja www.nintendo.fi
© 2005 - 2006 NINTENDO. © 2006 NIKOLI CO., LTD.
TM, ® AND THE NINTENDO DS LITE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2006 NINTENDO
Ilmestyy 22.6.2006
NINTENDO DS TM Lite